



FACULTADE DE FILOLOXÍA

GRADO EN LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLAS

La narrativa literaria digital en castellano: conceptos, autores y obras relevantes

A blue ink signature, likely belonging to Sergio Castro González, written on a light blue background.

Autor: Sergio Castro González

Directora: M^a Teresa Vilariño Picos

Departamento de Literatura Española,

Teoría de la Literatura y Lingüística general

Curso académico: 2013/2014

A black ink signature, likely belonging to M.ª Teresa Vilariño Picos, written on a white background.



FACULTADE DE FILOLOXÍA

GRADO EN LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLAS

La narrativa literaria digital en castellano: conceptos, autores y obras relevantes

Autor: Sergio Castro González

Directora: M^a Teresa Vilariño Picos

Departamento de Literatura Española,

Teoría de la Literatura y Lingüística general

Curso académico: 2013/2014

Índice

1.-INTRODUCCIÓN	2
2.- LA NARRATIVA DIGITAL. A PROPÓSITO DE LA NARRACIÓN HIPERTEXTUAL	5
2.1.- Aproximación histórica	5
2.2.- Definición y primer acercamiento al término <i>hipertexto</i>	12
2.2.1.- Algunos conceptos relevantes	14
2.2.1.1.- Rizoma y fragmentación. A propósito del inicio y final de las obras hipertextuales	14
2.2.1.2.- La interactividad	19
2.3.- Autor, lector y texto: revisión y redefinición de estos conceptos en relación con el hipertexto y las nuevas formas de hacer literatura.....	21
2.4.- Subgéneros y obras clave	26
3.- CORPUS DE NARRATIVA HIPERTEXTUAL EN CASTELLANO.....	31
3.1.- <i>Sinferidad</i>	33
3.2.- <i>Por la boca muere el pez</i>	34
3.3.- <i>Una contemporánea historia de Caldesa</i>	36
4.- CONCLUSIONES	41
5.- BIBLIOGRAFÍA.....	43

LA NARRATIVA LITERARIA DIGITAL EN CASTELLANO: CONCEPTOS, AUTORES Y OBRAS RELEVANTES

“Desde hace tiempo, [la] humanística ha estado preocupada por el impacto de la tecnología desde una perspectiva ajena, como si la sociedad y la tecnología pudiesen todavía separarse”

(Dark Fiber, 1980: 13)

1. INTRODUCCIÓN

La metamorfosis que la sociedad ha sufrido a causa de la tecnología es innegable. La percepción de la realidad ya no es analógica y nuestra relación e interacción con ella es cada vez más mediada y se encuentra en constante cambio y evolución. El desarrollo de las nuevas tecnologías es imparable y afecta a todos los campos. Lo electrónico, lo digital y lo virtual se introducen en ámbitos tan tradicionalmente analógicos como son el arte, la literatura, pero también el cine o la música.

El término *ciber* aparece por primera vez en relación con el ciberespacio. Este es un término acuñado en la novela de ciencia ficción *Neuromancer*¹ (1984) de William Gibson, donde se define como:

Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Traducido de Gibson, William, 1984: 69:)²

Podríamos definir el ciberespacio como una red de ordenadores conectada mundialmente que comunica a muchos usuarios que no comparten un mismo espacio físico, o también como la inmersión en un medio gráfico generado informáticamente. Se trata de un espacio simulado, una alternativa al espacio real. Para Pierre Levy, éste es un

¹ Fue la primera novela del autor y una de las obras inaugurales de la corriente *ciberpunk*. Premiada con el premio Philip K. Dick, el Premio Nébula y el Premio Hugo.

² A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the bank of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights receding. (Gibson, 1984: 69)

espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias de los mismos. Es un espacio virtual compartido, un canal de información que permite la comunicación y el acceso a los recursos que ofrece un ordenador.

Siguiendo de nuevo a Pierre Levy, el conjunto de prácticas y actitudes que se desarrollan en el ciberespacio conformaría la *cibercultura* que se caracteriza por la interconectividad, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva. Sobre la *cibercultura* Pierre Levy comenta, en *Inteligencia colectiva* que “El ciberespacio designa menos los nuevos soportes de la información que los modos originales de creación, de navegación en el conocimiento y de relación social que ellos permiten” (2004: 71). Todas estas ideas resultan claves y centrales para la comprensión de las nuevas creaciones literarias en el medio digital.

Introduciendo el arte literario en el contexto digital, Laura Borrás Castanyer en *La literatura digital bajo el estigma de la comparación* (2013), articula el arte y la literatura en el medio electrónico a través de los distintos roles que van adoptando los actores de la escena literaria, la complejidad del texto literario y la especificidad del propio medio. En esto se evidencia que los nuevos derroteros que la literatura está tomando cambian sustancialmente la concepción de lo literario: a sus agentes, a su estructura y al mismo medio. Es inevitable por tanto, que aquí surja la discusión sobre lo que es literatura y sobre lo que no lo es, y se cree un debate, por otra parte lógico, ante cambios tan revolucionarios.

Como bien dice Laura Borrás en *La literatura (en) digital* (2011), hay que entender la escritura como una tecnología del ser humano, y el libro como una máquina de dicha tecnología. Por su parte George P. Landow en *Hipertexto 3.0* (2009) también entiende el libro como una tecnología y lo hace para poner en entredicho todo aquel pensamiento que concibe lo tecnológico como algo intrusivo, agresivo y amenazante, pero no tiene en cuenta que la escritura y el libro impreso también son tecnología.

En esta esfera de tecnologías, medios y máquinas hay que hacer una primera precisión acerca de lo que se entiende en este trabajo por *ciberliteratura* o *literatura digital*. Existe una literatura impresa en papel que se digitaliza para ser leída en los diversos dispositivos electrónicos: *ebooks*, tabletas, ordenadores y *smartphones*. Aquí simplemente se da un cambio de medio que únicamente afecta al modo de lectura,

ampliando la comodidad de la misma con el almacenamiento de cientos de volúmenes en un mismo dispositivo, búsqueda en diccionarios o en la red instantánea y demás facilidades que estos aparatos ofrecen. Pero también existe una literatura digital, creada en y para el medio digital en la que se ponen en práctica nuevas formas de creación y lectura, aprovechando las herramientas más novedosas que se nos proporcionan. Es esta literatura la que más posibilidades y potencialidades nos ofrece, la que resulta de mayor interés y, por tanto, el objeto de estudio de este trabajo. Son obras que se caracterizan por ser multilineales, multimedia, variadas en contenido y en forma, interactivas y dinámicas. A estos nuevos métodos se adaptan todos los géneros: la narrativa, la poesía, el teatro e incluso el ensayo.

El título del trabajo merece una aclaración y justificación. Quiero servirme de las palabras de Dolores Romero López que sostiene que “Un paso más es “vincular” dos conceptos que ya son de por sí “conflictivos” por separado: literatura digital y nacionalismo literario.” (Romero López, 2008: 218). La autora pretende poner el acento, a pesar de las pretensiones universales de este tipo de literatura, en lo nacional, y ya no solo por el uso de una u otra lengua sino también por aspectos puramente literarios. Es en esta parcela donde se va a situar este estudio. Otra de las aclaraciones que hay que precisar sobre el trabajo es la elección de la narrativa digital y no de la poesía o del drama interactivo, aunque este último es el género que más destaca. La razón básica y fundamental es que fue a través de la narrativa desde donde se empezó a innovar en este sentido. El hipertexto fue el inicio de todos los cambios.

2.- LA NARRATIVA DIGITAL. A PROPÓSITO DE LA NARRACIÓN HIPERTEXTUAL.

2.1.- Aproximación histórica.

Podemos situar el origen de la idea de *hipertexto* en el mes de julio del año 1945, cuando Vannevar Bush, jefe de Departamento de Investigación y Desarrollo científico de EE.UU, publicó “As we may think” en la revista *The Atlantic Monthly*. En este artículo, Bush hablaba de los métodos que se utilizaban entonces para la gestión de información. Estos métodos trabajaban solo con una pequeña cantidad de datos, resultando sistemas poco fluidos y nada efectivos. Vannevar Bush señala dos claves para mejorar estas formas de almacenamiento: la cantidad de datos que se utilizan y los medios de su almacenaje y distribución. A partir de estas premisas, Bush empezó a hablar de la *multisecuencialidad*, es decir, una nueva manera de estructurar la información que consiste en un sistema no secuencial. La *multisecuencialidad* permitiría una organización constituida a través de enlaces entre una información y otra, imitando de este modo la relación que se produce en la mente humana entre ideas y conceptos. Es un sistema que posibilita una navegación del usuario más libre por el texto, en el que se puede acceder a un punto en concreto sin tener la necesidad de leer toda la información anterior.

A partir de las ideas anteriores, Vannevar Bush acaba inventando el “Memex” (MEMory Extended System), un sistema imaginario y conceptual de almacenamiento de información que puede ser consultada de manera veloz y flexiva, que agregaba la posibilidad de añadir anotaciones o comentarios por parte del usuario. El Memex almacenaba la información en microfilms y establecía vínculos entre ellos, de manera que el proceso de consulta se agilizaba considerablemente.

El Memex era una máquina de uso personal capaz de organizar todos los libros, informaciones y archivos de cualquier tipo y estaba mecanizada de manera que podía consultarse rápidamente. Su aspecto exterior era parecido al de una mesa de estudio en la que se insertaban varios mecanismos. En uno de sus extremos había una pequeña zona para el almacenaje de información en forma de microfilms mejorados que ocupaban muy poco espacio, así que el usuario tenía la libertad absoluta para almacenar la información sin preocuparse por agotar toda la memoria del “memex”. Tenía varias pantallas inclinadas sobre las que se podía proyectar el material consultado y un teclado

con botones y palancas que se utilizaba para añadir anotaciones o comentarios. En la superficie de la mesa se podía observar una pantalla transparente, parecida a una especie de escáner, a través de la cual, empleando un tipo de técnica de fotografía seca, se podían introducir notas a mano, fotografías u otro tipo de materiales.

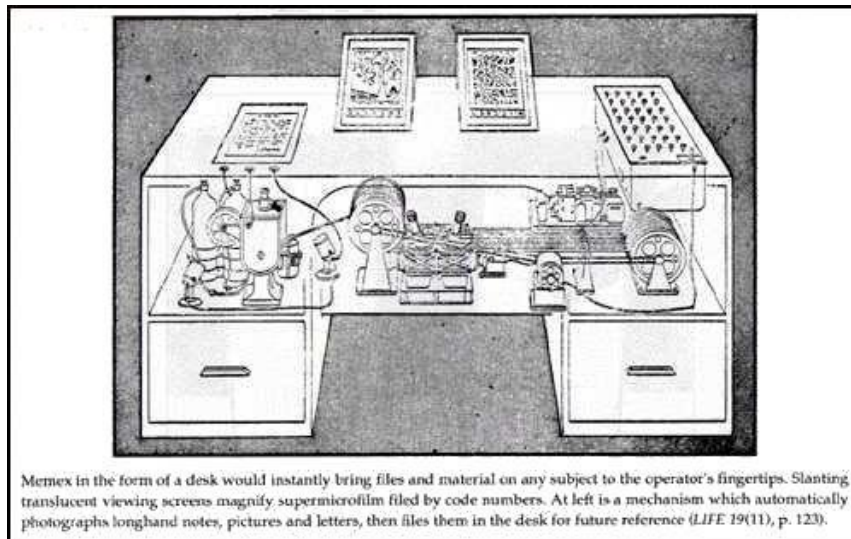


Figura 1: representación del Memex

El “memex” también permitía consultar los archivos almacenados. Para ello, el usuario debía anotar, mediante el teclado del aparato, el código del libro que deseaba buscar e, inmediatamente, aparecía la cubierta del mismo proyectada en una de las pantallas. Utilizando una de las palancas de las que disponía el teclado, el usuario podía avanzar o retroceder página a página, de diez en diez o incluso de cien en cien. De esta manera, el “memex” ofrecía un sistema de consulta más rápido que el manual.

La idea más revolucionaria que Vannevar Bush aplica en su “memex” es la de un archivado de tipo asociativo. Es decir, este aparato era capaz crear vínculos entre archivos que estaban relacionados, enlazando incluso texto con gráficos, imágenes o demás información de distinta índole. El usuario podía crear sus propias rutas asociando contenidos de manera inmediata según su parecer. Solo tenía que teclear el código de un libro y enlazarlo de manera permanente con otro. Pero su memoria era transitoria y los trayectos poco usados desaparecían. Con estos mecanismos el aparato permitía crear caminos personalizados que facilitaban la búsqueda y el acceso a la información, posibilitando que cada elemento pudiese estar en más de una ruta de información.

Bush imaginó de manera premonitoria una virtualidad ilimitada que facilitaba la interacción y modificaba los procesos de lectura y escritura. *Memex* nunca se hizo realidad, debido a las limitaciones tecnológicas del momento, pero las ideas teóricas que lo rodearon fueron muy influyentes en las investigaciones posteriores.

El creador del *memex* nunca habló de *hipertexto*, sino que este concepto fue acuñado por Theodor H. Nelson en 1965³. Nelson tenía en mente un tipo de texto electrónico resultado de una tecnología informática avanzada y un nuevo modo de edición. El autor define el término en su obra *Literary Machines* del siguiente modo:

Con *hipertexto* me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario (citado en Landow, 2006: 25)

Theodor H. Nelson presentó su proyecto llamado *Xanadú* con el que pretendía construir un servidor de hipertexto capaz de almacenar, enlazar y hacer accesible toda la literatura mundial al estilo de la biblioteca de Alejandría. *Xanadú* era un sistema de ficheros organizado compartido por una red de ordenadores. Theodor H. Nelson pretendía reunir toda la producción escrita existente y enlazar unos textos con otros, una idea parecida al “memex” de Bush pero que no se materializaba en un aparato concreto. Esta red de conexiones sería accesible a través de todos los ordenadores personales. También habla del término *Docuverso* (Universo documental), una red de ordenadores universal capaz de crear textos con ideas de varios autores. De esta manera, Nelson establece un concepto muy semejante al de la *World Wide Web*. *Xanadú* sería una red de redes en la que la información se organizaría de una manera no lineal, lo que obligaría al usuario a navegar a través de enlaces. De nuevo nos encontramos con la idea de la vinculación de unos textos con otros.

El sistema *Xanadú* no utiliza, como el “memex”, un almacenaje mediante microfilms, sino que se sirve de enlaces. Se almacena una única copia de cada texto original (“bytes nativos”) y más tarde se van añadiendo modificaciones o nuevas

³ Tanto Bush como Nelson parten de una concepción del hipertexto (aunque Bush no lo llame así) como sistema de gestión y organización de información, por lo que su esfuerzo está directamente relacionado con los avances en las técnicas de documentación y gestión de bases de datos que se han producido desde principios de los ochenta (...) el hipertexto no es solo fruto de la visión iluminada de dos o tres figuras excepcionales; muchas cosas relacionadas estaban sucediendo al mismo tiempo en informática, documentación y humanidades” (Pajares Tosca, 2004: 49)

versiones (“inclusiones”). De este modo, el usuario puede ver y comparar las diferentes versiones de un mismo texto además de seguir los enlaces creados entre la información. Este fue un sistema que creó muchas expectativas y apuntaba a revolucionar el mundo de la informática, pero década tras década y fracaso tras fracaso se convirtió en un proyecto incapaz de llevarse a cabo. Actualmente se está intentando reconvertirlo para integrarlo a la Web.⁴

Las ideas de Vannevar Bush fueron adoptadas por Douglas Englebart en los años 60 y, a partir de ellas, se creó el sistema NLS (o NLine System). Con el NLS, Englebart quería mejorar los sistemas informáticos para complementar las capacidades de la mente humana. Este fue el primer *software* de hipertexto, un sistema para almacenar publicaciones, con índices, catálogos y la capacidad de citar documentos y acceder a ellos. Como Vannevar Bush, Englebart se basaba en el sistema de asociación de ideas. El NLS comenzó siendo un sistema experimental para ayudar en los trabajos de investigación almacenando datos en una red compartida y permitía establecer referencias a otros documentos y colaborar entre usuarios. A pesar de su inicial carácter experimental, se convirtió posteriormente en un verdadero sistema operativo: el sistema de hipertexto *Augmented*, comercializado por McDonell-Douglas. Los puntos de conexión entre los diferentes elementos se organizaban jerárquicamente para una distribución más fácil. Era un sistema basado en ventanas para ver los documentos y tenía además la opción de copiar y pegar elementos de una ventana a otra.

En la misma década, en 1967, Andries Van Dam desarrolla el primer sistema de hipertexto real, llamado HES (*Hipertext Editing System*). El HES quería mejorar la escritura de documentos de grandes dimensiones y seguir avanzando con el concepto de *hipertexto*. Además, incluye gráficos dinámicos y animación tridimensional.

Rodeando todos estos avances informáticos, también existe una base teórica y conceptual que se ha ido desarrollando con el tiempo. Roland Barthes, en los años 70, pensaba en “un texto formado por bloques de palabras (o de imágenes), electrónicamente unidos por múltiples trayectos, cadenas o recorridos dentro de una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita mediante conceptos como nexo, nodo, red, trama y trayecto”. (1980: 11-12).

⁴ Web oficial del Proyecto Xanadú: <www.xanadu.com>

Barthes, de una manera similar a Foucault y Derrida, denomina *lexias* a cada uno de los fragmentos interconectados que componen el texto hipertextual.

En este texto ideal, abundan las redes que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, pero sí diversas vías de acceso, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables...; los sistemas de significados pueden imponerse a este texto absolutamente plural, pero su número nunca está limitado, ya que está basado en la infinitud del lenguaje. (Barthes, 1980: 145)

Otros autores como Michel Foucault o Jaques Derrida piensan en términos similares. Hablan de lecturas dinámicas, redes, enlaces y textos compuestos por unidades menores.⁵

Existieron muchas propuestas alternativas de sistemas hipertextuales a partir de entonces, pero no fue hasta 1987 cuando el *hipertexto* alcanza popularidad. En este año, *Apple* añadió a sus ordenadores *Macintosh* el sistema desarrollado por Bill Atkinson llamado *HyperCard*. Era una aplicación informática parecida a una base de datos flexible y modificable. Es en este año también cuando la Universidad de Carolina del Norte organiza la primera conferencia sobre *hipertexto*. A partir de entonces, se crean muchos sistemas de desarrollo de hipertexto.

La *World Wide Web*, que se podría considerar como la culminación de todos los acercamientos al *hipertexto* anteriores, es presentada en el año 1991 y comienza su andadura en el año 1993. Es también en la década de los 90 cuando George P. Landow publica su obra *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea* (1995) y *la tecnología*, a partir de la cual los estudios teóricos sobre el hipertexto irán en aumento.⁶ Landow tuvo muchos seguidores y muchos autores comenzaron a experimentar con la *literatura hipertextual*.

Todos estos avances tecnológicos y la esfera teórica que los rodeaba animaron a los primeros creadores a experimentar con las posibilidades del hipertexto. Fue la compañía Eastgate Systems, establecida en 1982, la que empezó a desarrollar un programa hipertextual con la función específica de crear literatura. Se trata del

⁵ Ver Foucault, Michael, (1973), *The order of Things: An Archeology of the Human Sciences*, Nueva York, Vintage y Derrida, Jacques (1997), *La diseminación*, Madrid: Fundamentos.

⁶ La página oficial del autor es <www.landow.com>, a través de la cual se puede acceder a los tres sitios web, interrelacionados entre sí, de los que es editor jefe: <www.victorianweb.org>, <postcolonialweb.org> y <cyberartsweb.org>.

programa llamado Story Space, creado por Mark Bernstein, John Smith y Michael Joyce⁷. Eastgate Systems se convirtió en la principal empresa de desarrollo de hipertextos de ficción y, Story Space, el principal *software* de creación hipertextual. Se presentó como una compañía que cultivaba el “hipertexto serio” trazando una línea clara de separación con otras empresas de videojuegos y demás creaciones tecnológicas con menos prestigio.

Michael Joyce, uno de los miembros fundadores de la compañía, escribió en 1987 el hipertexto inaugural de Eastgate System, titulado *Afternoon, a story*. Se trata de una de las obras hipertextuales más citadas y estudiadas y constituye, por tanto, el objeto principal de muchos trabajos teóricos. La obra “combina la complejidad literaria, que asociamos con la ficción impresa, con la inmediatez de una aventura interactiva lúdica” (Bolter, Jay David en Abuín-Vilariño, 2006: 247). Cada episodio se corresponde con una pantalla distinta y el lector puede pasar de una a otra escribiendo “Si” o “No” en una barra en la parte inferior. Dependiendo de la respuesta, se enlazará con un fragmento u otro. Pero también se puede navegar pinchando en palabras clave del texto que funcionan como *anclas hipertextuales*. Es una obra con una estructura visual muy simple y con un funcionamiento muy sencillo. *Afternoon* sienta las bases de la escritura y, sobre todo, de la lectura hipertextual y ha servido como paradigma para muchas obras posteriores.

Otros títulos importantes del sello Eastgate y creados con Story Space son *Victory Garden* (1993) de Stuart Moulthrop, *Patchwork Girl* (1995) de Shelley Jackson y *Twilight, a symphony* (1987) de Michael Joyce. Actualmente, Eastgate sigue publicando hipertextos pero con un componente multimedia más importante. Entre las obras más recientes podemos señalar *Califia* (2000) de M.D. Coverley's y *Figurski at*

⁷ Story Space es el software desarrollado por Eastgate para la creación, edición y lectura de hipertextos. Fue creado por Jay David Bolter y Michael Joyce en 1987. Hoy en día sigue existiendo con las correspondientes actualizaciones. Se puede descargar la demo gratis o la versión completa por 295 dólares, disponible para los sistemas Windows y Mac. En su página web actual <www.eastgate.com/storyspace/> se presenta como un “entorno de escritura hipertextual que está especialmente adecuado para hipertextos grandes, complejos y desafiantes. Story Space se centra en el proceso de escritura, por lo que es fácil para vincular, revisar y reorganizar.”(Traducido de “Storyspace is a hypertext writing environment that is especially well suited to large, complex, and challenging hypertexts. Storyspace focuses on the process of writing, making it easy and pleasant to link, revise, and reorganize.”)

Findhorn on Acid (2001) de Richard Holeton y *Of day, of night* (2002) de Megan Heyward.

En cuanto al ámbito hispánico, los primeros hipertextos en español surgen en la década de los 90 y es cuando alcanzan su apogeo. En España, la potencia de los estudios literarios centrados en el hipertexto es más alta que la propia creación hipertextual. Los estudiosos se han dedicado a analizar la cuestión de la literatura electrónica, no solo el hipertexto, desde perspectivas múltiples: estéticas, filosóficas, sociológicas, políticas o literarias. En la actualidad, nos encontramos con un país muy abierto en este sentido al ámbito internacional. Tenemos muchos proyectos universitarios que estudian el tema en profundidad y recopilan creaciones. Podemos señalar la revista *Hipertulia* creada por Susana Pajares Tosca. También es importante la web del grupo *Hermeneia: estudis literaris i tecnologies digitals*, que trata, entre otras cosas, la lectura en el medio digital y el análisis crítico de la literatura electrónica. En la Universidad Complutense de Madrid encontramos el grupo LEETHI: Literaturas Españolas y Europeas. Del Texto al Hipertexto, dedicado a los estudios literarios y al hipertexto. Por último, también se debe hablar del *proxecto le.es: Literatura electrónica en España* de la Universidade de Santiago de Compostela:

donde se lleva a cabo la investigación sobre la literatura electrónica con el fin de construir una red de preservación de la misma. El proyecto tiene como objetivo crear un espacio virtual no canónico y no jerárquico, que hace caso omiso de los límites genéricos, y el espacio intermedial e híbrido compuesto por un texto en el que predomina lo verbal, lo visual, lo auditivo.” (Traducido de Vilariño Picos y Abuín González en Tötösy de Zepetne y Mukherjee, 2013: 289)⁸

Todos ellos intentan archivar y estudiar la literatura electrónica y estar atentos a los continuos cambios a los que se ve sometida la literatura en la era digital.

Las creaciones españolas son de autores normalmente desconocidos que publican sus obras en la red. Dolores Romero López afirma que “estamos ante una forma de literatura vinculada a creadores cultos” (Romero López, 221: 2008). Asocia muchas de estas creaciones a proyectos desarrollados por alumnos universitarios de

⁸ “Where research is conducted on electronic literature in order to build a network for the preservation of electronic literature. The project aims to create a noncanonic and nonhierarchical virtual space that ignores generic boundaries, and intermedial and hybrid space made up for text in which the verbal, the visual, the auditory, and the aural predominate.” (Vilariño Picos, María Teresa, Abuín González, Anxo en Tötösy de Zepetnek, Steven and Mukherjee, Tutun, 2013: 289)

periodismo. Por ello abundan los temas y personajes de interés juvenil: la identidad, el amor, el desamor y los conflictos sociales.

María Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González exponen en “Companion to Comparative Literature, World Literatures, and Comparative Cultural Studies” que, a partir de los 90, la literatura electrónica es sustituida por productos en los que la textualidad, y por tanto la teoría y crítica literaria, tienen menos importancia: videojuegos, blogs, wikis, redes sociales y productos transmedia. Es un fenómeno que no resulta de tanto interés como antes, pero sigue siendo objeto de estudio. Es importante destacar, sobre todo, las bases de datos que se han creado en España y las diferentes colecciones de artículos individuales que se han publicado.⁹

2.2.- Definición y primer acercamiento al término *hipertexto*.

Si hablamos de literatura electrónica o literatura digital como obras que pasan a soporte digital, estamos acotando y restringiendo el término, teniendo en cuenta todas las nuevas creaciones que han ido surgiendo. Deberíamos ampliar la definición para incluir las obras creadas con y para el propio medio digital. Lo “ciber” y lo tecnológico son su medio de vida, su ecosistema, en él son creadas, distribuidas y consumidas. La razón para todo esto es evidente: el medio digital es un medio enriquecido que proporciona miles de herramientas para crear nuevas experiencias. Laura Borrás presenta la ecuación “literatura + tecnología = ciberliteratura” y con ella liga el medio a las obras. De este modo, la tecnología se convierte en herramienta de creación, distribución (comercial y no comercial) y de consumo.

Jean Clément en “El hipertexto de ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género?” (2006: 77-91) define el hipertexto como “un conjunto constituido por “documentos” no jerarquizados conectados entre ellos por “enlaces” (“liens”) que el lector puede activar y que permiten un acceso rápido a cada uno de los elementos del conjunto” (2006: 77). Se relaciona así el hipertexto, y Jean Clément lo hace explícitamente, con la posibilidad de varios itinerarios y la decisión de activar un camino u otro, que es exclusivamente del lector. Roland Barthes no habla de itinerarios pero sí de “múltiples trayectos, cadenas o

⁹ Ejemplos de ello son: Vilariño Picos, María Teresa y Abuín González, Anxo (ed.) (2006), *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros; Borrás Castanyer, Laura (ed.) (2005). *Textualidades electrónicas*, Barcelona: Editorial UOC; Romero López, Dolores, Sanz Cabrerizo, Amelia (2008). *Literaturas del texto al hipertexto*. Barcelona: Anthropos.

recorridos” y también de una “textualidad abierta” (*cfr.* Landow, 2009: 24). George P. Landow proporciona una definición más sencilla: “una tecnología informática que consiste en bloques de texto individuales, las *lexías*” (George P. Landow, 2009: 17). Por lo tanto, el hipertexto se define a través de redes y enlaces, una multiplicidad de posibilidades a las que el lector se enfrenta. Es una nueva forma de lectura en la que hay que tomar decisiones y elegir un camino u otro, teniendo en cuenta, incluso, la posibilidad de no elegir ninguno de ellos.

No hay que dejar de tener en cuenta la fecha de todas estas aproximaciones teóricas con respecto a la situación del hipertexto. Actualmente, las innovaciones de las nuevas creaciones hacen que el término *hipertexto* no coincida exactamente con las definiciones más clásicas que lo concebían simplemente como un texto lleno de enlaces. Hoy por hoy, debemos entender *texto* en su sentido más amplio, es decir, teniendo en cuenta cualquier tipo de contenido multimedia. El lenguaje informático, la condición efímera de estos materiales y el cambio constante de los sistemas favorecen la continua evolución de las obras y, por tanto, también el reajuste de la teorización sobre ellas. Espen Aarseth en “Sin sensación de final: la estética hipertextual” afirma que “debemos analizar cada sistema como un medio potencialmente nuevo, con consecuencias estéticas diferentes.” (Abuín- Vilariño, 2006: 97).

El hipertexto de ficción, que es lo que más interesa en este trabajo, es una ficción que huye de las narraciones lineales y necesita de la participación activa del lector. El hipertexto de no ficción es un género casi inexistente que se restringe a unos cuantos experimentos con intenciones didácticas. La ficción hipertextual, en cambio, ha explotado el medio y sus posibilidades, que aún no han sido agotadas, y conforma un campo nutrido por la experimentación y la búsqueda de nuevas formas narrativas. La tecnología se convierte, de este modo, en un laboratorio en permanente funcionamiento, en el cual se gestan productos literarios que desafían el propio concepto de *literatura*. Los autores más tradicionalistas creen que se abandona la esencia del arte literario para desembocar, erróneamente, en la pura innovación y alegan que los productos creados son obras de poca calidad, de poca significación e ilegibles. Todas estas críticas son completamente comprensibles, ya que estas creaciones suponen “un cambio radical respecto a nuestra concepción de las formas de ficción, al igual que de otras formas pertenecientes a otros medios distintos a la escritura” (Bolter, Jay David en Vilariño-

Abuín, 2006: 245). Las obras hipertextuales reformulan varios de los conceptos que en teoría literaria estaban ya muy asimilados. La estructura de las obras se presenta con muchos grados de apertura, ofreciendo múltiples posibilidades de navegación. El autor, el lector y la experiencia de lectura también sufren cambios abismales con respecto a la literatura convencional. El que consume el producto ya no es un simple receptor pasivo, sino que interviene en la creación de la obra. Todo esto, junto con las innovaciones multimedia, hace que no todos los críticos acepten las nuevas creaciones como literatura. Pero este tipo de objeciones son muy comunes ante innovaciones en las formas de crear. Podemos destacar, por ejemplo, el caso de las vanguardias, que suscitaron el mismo tipo de dudas.

No hay que olvidar la estructura de la palabra *hipertexto*. “*Hiper*” procede del griego y significa “más allá”, “el exceso”. Más que como un ataque a la literatura o una violencia contra el arte, es preferible ver todo esto como una manera de abrir horizontes en lo literario, una evolución en todos los sentidos, una mirada al futuro sin olvidar el pasado, pero sobre todo, una forma de crear experiencias artísticas más intensas.

2.2.1. Algunos conceptos relevantes.

Para una aproximación conceptual completa al término *hipertexto*, es necesario analizar algunos de los conceptos que completan su definición. El hipertexto se entiende de manera más clara, más allá de cualquier definición teórica, a través de sus componentes y características diferenciadoras.

2.2.1.1.- Rizoma y fragmentación. A propósito del inicio y final de las obras hipertextuales

Deleuze y Guattari en *Mil mesetas* enumeran algunas de las características del rizoma que se pueden aplicar al hipertexto: principios de conexión y de heterogeneidad, principio de multiplicidad y principio de ruptura significativa. Son los mismos principios que rigen una narración hipertextual, por lo que se puede entender el hipertexto como rizoma.

Un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces y de las raicillas. Los bulbos, los tubérculos, son rizomas. Pero hay plantas con raíz o raicilla que desde otros puntos de vista también pueden ser considerados rizomorfas. Cabría, pues, preguntarse si la botánica, en su especificidad no es enteramente rizomorfa. Hasta los animales lo son cuando van en manada, las ratas son rizomas. Las madrigueras lo son en todas sus funciones de hábitat,

de provisión, de desplazamiento, de guarida y de ruptura. En sí mismo, el rizoma tiene formas muy diversas, desde su extensión superficial ramificada en todos los sentidos hasta sus concreciones en bulbos y tubérculos: cuando las ratas corren unas por encima de otras. En un rizoma hay lo mejor y lo peor: la patata y la grama, la mala hierba. (Deleuze-Guattari, 2008: 12)

De hecho, George P. Landow titula “Hipertexto como rizoma.”, un apartado de *Hipertexto 3.0*. Entendemos, por tanto, este tipo de narraciones como un conjunto de conexiones más o menos amplio, sin orden ni jerarquía alguna. Las lecturas resultantes son múltiples y heterogéneas y pueden ser interrumpidas en cualquier momento: “Cualquier punto del rizoma puede ser considerado como cualquier otro” (Deleuze y Guattari, 2008: 13).

El rizoma se construye mediante conexiones entre lo que Deleuze y Guattari llaman mesetas o puntos álgidos, que nosotros podemos relacionar con las lexías o unidades narrativas independientes. Nos encontramos con muchas vías de entrada a la obra y también muchas vías de salida. Cualquier unidad se puede conectar con cualquier otra y así se forma un conjunto heterogéneo que, incluso, a veces, desafía lo que se entiende por *género literario*. “Un rizoma no empieza ni acaba, siempre está en el medio, entre las cosas, inter-ser, intermezzo” (Deleuze y Guattari, 2008: 29). Esto supone que todo se conecta con todo y el papel del lector será el de construir sus conexiones, trabajar su conjunto, siguiendo las leyes del rizoma. El lector debe llevar a cabo “la improvisada selección de rutas en una estructura de red” (Aarseth, Espen en Vilariño-Abuín, 2006: 97) a través de una “dialéctica entre la búsqueda y el hallazgo” (Aarseth, Espen en Vilariño-Abuín, 2006: 114). La lectura se convierte en una navegación a través del texto, a través de un paisaje discontinuo y fragmentario mediante saltos y cambios de posiciones repentinas. Para facilitar esta tarea, algunos hipertextos introducen mapas, índices, indicadores de posiciones, tramas y diferentes herramientas que se podrían considerar también parte del texto. Mireille Rosello en “Los mapas del screener”, contenido en *Teoría del hipertexto* de George P. Landow, utiliza la metáfora de los mapas de lectura y del lector como viajero. El viajero puede ser lector de mapas (sigue rutas y caminos ya trazados) o creador de mapas (un explorador que traza su camino y abre fronteras). Se entiende la obra como un espacio por el cual uno se puede mover e ir descubriendo cosas.

Uno de los problemas planteados por la metáfora cartográfica es que implica un cuerpo que se desplaza siguiendo trayectos fijos e inmóviles. (...) En hipertexto, donde lo que viaja es una información ingrátida, puede que eventualmente tenga que imaginarme de nuevo

la relación entre mi cuerpo y el espacio; y si he de replantearme cómo orientarme en el espacio, seguramente deba replantearme también mi manera de leer un mapa. (Rosello, 1997: 157)

Ante esta reforma estructural de la obra narrativa, algunos autores hablan de una lectura no lineal. Espen Aarseth define la no linealidad como un tipo de figura y establece las subcategorías de bifurcación, enlaces/saltos, permutación, computación y poligénesis. Pero, más que de una lectura no lineal, se trata de una lectura múltiple. La linealidad en hipertexto se corresponde con el trayecto seguido, a pesar de poder dirigirse en muchas direcciones, incluso marcha atrás. La unidad narrativa se fragmenta y se debe hablar de unidades narrativas que no se siguen unas a otras y que forman una trama con muchas posibilidades. Laura Borrás compara el hipertexto con una “madeja textual” (2005. 33) en el capítulo titulado “Teorías literarias y retos digitales” del libro *Textualidades electrónicas*. Se trata de “un artefacto (...) que no nos muestra lo que esconde hasta que no hemos actuado y hemos hecho una selección” (*ibidem*). Es decir, Laura Borrás entiende el hipertexto como un reto intelectual dirigido al lector y es un reto que se encuentra precisamente en su estructura rizomática y fragmentada. Robert Coover en “El fin de los libros” habla de un laberinto sin bordes ni centro fijo, de caminos que se bifurcan y de la inexistencia de jerarquías y Marie-Laure Ryan comenta sobre la estructura rizomática del hipertexto:

En una organización rizomática, a diferencia de lo que ocurren en las estructuras jerárquicas en forma de árbol de la argumentación retórica, la imaginación no está constreñida por la necesidad de probar una cuestión o de progresar hacia un objetivo, y el escritor no tiene que sacrificar en ningún momento los arranques de inspiración que no pueden integrarse en un argumento lineal. (2004: 25)

Muchas de las narraciones hipertextuales sí tienen un punto fijo de entrada, una pantalla de inicio con una única dirección, como por ejemplo *Afternoon* de Michael Joyce. Otras muchas, en cambio, ofrecen varias lexías de entrada que forman un *metatexto*.

Si el comienzo de un texto se modifica con respecto al de una obra impresa convencional, el final se vuelve más complejo todavía. La conclusión se difumina y el hipertexto se convierte en una obra que nunca se acaba. El lector no solo puede elegir entre múltiples finales, sino que puede continuar la lectura después de ellos, aunque a veces se caiga en una lectura cíclica.

Aristóteles trata el argumento como un todo indivisible integrado por un principio, nudo y fin. Esto es algo que se puede aplicar a la literatura clásica pero no a

toda la literatura después del período moderno y posmoderno. Si buscamos ejemplos que desafíen la visión aristotélica en la literatura impresa, *Rayuela* de Julio Cortázar es uno indiscutible. En esta obra vemos que el paradigma estructural de Aristóteles no se puede aplicar de manera plena. El propio Julio Cortázar ya advierte en el “Tablero de dirección” de *Rayuela* que “a su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros.” (2010: 9). Se puede calificar la novela de Cortázar, así lo hace María José Vega en “Literatura hipertextual y Teoría literaria”, como un proto-hipertexto.¹⁰ Julio Cortázar le dice al lector que “queda invitado a elegir una de las posibilidades” (2010: 9). El lector, se encuentra en *Rayuela* por tanto, dos posibilidades de lectura principales: una lineal, que finaliza en el capítulo 56 y otra salteada, que empieza en el capítulo 73 y continúa por el orden que se indica en el “Tablero de dirección” o al final de cada capítulo. Pero las palabras de Cortázar dejan intuir que hay muchas más posibilidades de lectura y éstas deben ser descubiertas por el lector. María José Vega también nombra como novelas proto-hipertextuales a *El castillo de los destinos cruzados* (1973), de Italo Calvino en la que “se entretajan varias narraciones en una venta en la que se reúnen viajeros y peregrinos: el libro se compone de imágenes, o de piezas, que se corresponden con las cartas del Tarot” (2003: 13). Señala también *En el laberinto* (1959) de A. Robbe-Grillet, *Pálido fuego* (1962) de Vladimír Nabokov y *Tristram Shandy* (1959) de Laurence Sterne¹¹. Pero el relato de Jorge Luis Borges *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1941) se ha convertido, como dice Marie-Laure Ryan, en un “objeto de culto entre los teóricos de la literatura interactiva” (2004: 90). Este relato se acerca a la cuestión de los mundos paralelos en los que todas las opciones suceden, en los que un acto provoca un número infinito de consecuencias. Por estas cuestiones se entiende el relato de Borges como una anticipación de la literatura hipertextual.

Sobre la estructura que propone Aristóteles en su *Poética*, dice George P. Landow en *Hipertexto 3.0* que “o bien no se puede en absoluto escribir hipertexto (y la *Poética* muestra por qué (...)) o bien las definiciones y descripciones aristotélicas de trama no rigen para historias (...) en un entorno hipertextual” (2009: 275). La segunda opción es la más viable y lógica, ya que seguir teorizando sobre las narraciones hipertextuales basándonos en el paradigma estructural de Aristóteles es algo que carece

¹⁰ Capítulo introductorio al libro editado por la propia María José Vega *Literatura hipertextual y teoría literaria* (2003).

¹¹ Tanto el libro de Italo Calvino como el de Sterne son textos con una sola posibilidad de lectura, el lector no puede hacer elección alguna. Su condición de proto-hipertextos por tanto, es muy discutible.

de sentido. La concepción clásica de *final* entiende que este confirmará o refutará las expectativas que el lector ha ido construyendo en el avance de la trama. En cambio, cuando nos encontramos con finales múltiples o cortados, esto no sucede así. Si hablamos de *hipertexto*, las posibilidades de múltiples finales se incrementan y la navegación a través de todas las combinaciones lleva mucho más tiempo que la lectura de una obra impresa: la sensación de final la aportan los lectores, no la obra. Por tanto, se trata más bien de una sensación de final, ya que no hay algo tan tajante como un fin, la última página de la narración no existe. El lector se encuentra con el final cuando sus ánimos están cansados y decide dejar la lectura, cuando su intuición activa la sensación de final, cuando agota todas las opciones, cuando la lectura entra en un bucle o cuando decide que no hay tal final. Pero siempre hay que tener en cuenta que cualquier final al que se llega no es más que uno de muchos. La naturaleza abierta de la obra hipertextual permite reactivar la lectura una y otra vez recorriendo otros caminos distintos y construyendo nuevas versiones, todas ellas igualmente válidas, de la historia. El hipertexto desafía la existencia de un principio y un fin determinados y de una secuencialidad fija. Jane Yellowlees Douglas, una autora fundamental, dice hablando del final en la ficción hipertextual:

Desde que la ficción hipertextual no tiene los comienzos y finales tangibles y fijos de las historias impresas, los lectores deciden donde termina su experiencia de lectura. Aunque existen ejemplos de cuentos o novelas impresas con múltiples finales (...), solo hay un episodio final que realmente cierre la trama. (...) Una historia hipertextual, por otro lado, se puede caracterizar por la mayor cantidad de finales que si autor pueda soñar: uno, dieciocho, u ochenta. ¿Cuál de estos puntos de cierre se convierte en el final de la historia? Pues el lugar donde el lector sienta que puede recoger la tienda, por así decirlo, y acabar con la lectura es enteramente decisión del lector.¹² (Yellowlees Douglas, Jane, 2003: 23)

Si el libro impreso es una obra cerrada con un principio y un fin, el hipertexto es, como se ha dicho una *obra* abierta.

¹² Since hypertext fiction does not have the fixed, tangible beginnings and endings of print stories and books, readers decide where their experience of the text ends. While examples exist of print stories or novels with multiple endings – think of stories like “The Babysiter” in Robert Coover’s *Pricksongs and Descants* or John Fowles’s *French Lieutenant’s Woman* – there is only one episode of closure that can actually end the things. Whatever comes last tends to seem like the “real” ending, and what reader would close the book after the “ending” encountered midway through Fowles’s novel with a bulging stack of pages and chapters acting as a reminder of what he or she is missing? A hypertext story, on the other hand, can feature as many points of closure as its author can dream up: one, eighteen, or eighty. Which of these points becomes the ending of the story, the place where a reader feels he or she can fold up the tent, so to speak, and be done with it, is entirely up to the reader? (Yellowlees Douglas, Jean, 2003: 23)

Tomàs i Puig en *Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas* habla de la inexistencia de un único hilo discursivo. Es decir, una *obra abierta* no ordena la información de manera lineal y única. Además, la autoría se difumina a favor de las aportaciones que el usuario pueda aportar, como las conexiones con otros textos diferentes. Se toma por tanto, el hipertexto como la *obra abierta* por excelencia¹³. Es una obra incompleta y siempre en expansión. La narración hipertextual se convierte en un texto sin límites dejando atrás la obra como objeto compacto y concluso. No hay bordes, es un texto abierto, con fronteras difusas o inexistentes que se pueden enlazar hasta el infinito. Son obras que se pueden relacionar con otras obras, comentarios u otros textos de cualquier tipo ajenos incluso al mismo producto. Se trata de una red universal de contenidos e información que hace de la obra algo infinito e inabarcable.

2.2.1.2.- La interactividad.

Otro concepto importante es el de la *interactividad*. Se trata de un término que no goza de demasiado éxito entre ciertos autores por ser utilizado en muchas ocasiones con sentidos que se alejan del original. Espen Aarseth en “Sin sensación de final: la estética hipertextual” (93: 2006) lo substituye por el término *ergódico* y habla de *literatura ergódica*, un neologismo formado por las palabras griegas “ergon” (trabajo) y “hodos” (sendero). A menudo, se ha relacionado lo interactivo con todo lo informático y tecnológico solo con fines publicitarios y comerciales, vaciando así el término de toda significación. Pero se trata de un concepto muy útil si lo revestimos de nuevo con el significado original. Laura Borrás, en *Textualidades electrónicas*, define *interactividad* como la “capacidad del usuario para manipular e influir directamente sobre los medios de comunicación a partir de su actividad.” (2005: 38). Janet H. Murray prefiere hablar de *actuación* y la define como “el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (1999: 139). Jane Yellowless Douglas también habla de *interactividad* y establece los criterios para medir el grado de la misma:

a) Los participantes deberían ser capaces de intercambiar y negociar los papeles durante la interacción (interruptibility), b) los actores no deberían esperar que termine una acción para poder actuar (fine granularity), c) las partes implicadas pueden seguir la interacción sin

¹³ Roland Barthes y Michel Foucault, como ya hemos mencionado, conectaban con esta idea. Derrida, por su parte, entendía que la apertura textual dependía más del lector que del propio texto.

interrupción, incluso cuando aparecen preguntas incontestables o peticiones no realizables (graceful degradation), d) objetivos y resultados de la interacción no pueden ser predeterminados totalmente por ninguna de las dos partes al empezar la interacción (limited look-ahead), e) las partes no pueden decidir seguir un camino sin tener que tomar alguna decisión activa con respecto a la interacción (absence of a single, clear-cut default or action), f) los participantes necesitan ser capaces de tomar decisiones y actuar a partir de una amplia o aparentemente infinita gama de posibilidades (the impression of an infinite database). (Yellowlees Douglas, 2000: 42 en José Vega, María, 2003: 82)

Marie-Laure Ryan establece dos niveles en los que puede aparecer la interactividad: uno, según el medio tecnológico y, otro, intrínseco a la obra. Señala el ejemplo de Internet, que es un medio interactivo pero no todos sus contenidos lo son. Además, la autora, hace una clasificación de los diferentes tipos de interactividad y los coloca en una escala. En la parte más baja, sitúa lo que ella llama la *interacción reactiva*, en la que el lector no realiza ningún tipo de acción deliberada. Este tipo de interactividad lo ejemplifica con una idea que aporta Söke Dinkla: “una obra de arte puede, por ejemplo, reaccionar al aumento de ruido en una habitación y mostrar imágenes diferentes en función de si los espectadores están callados o hablan” (Dinkla, Söke en Ryan, Marie-Laure, 2004: 249). En el medio de la escala, localiza la *interactividad selectiva*, es decir, aquella en la que el usuario actúa deliberadamente pero sin prever las consecuencias de sus acciones. Finalmente, coloca la *interactividad productiva* como el nivel más pleno, en la que cada acción del usuario “deja una marca duradera en el mundo textual, ya sea añadiendo objetos (...) o escribiendo su historia” (2004: 149). A los hipertextos literarios le correspondería una *interactividad selectiva* y Ryan dice que el usuario puede hacer uso de ella con varios objetivos: “Para determinar el argumento (...) Para cambiar la perspectiva en el mundo textual (...) Para explorar el campo de lo posible (...) Para mantener la máquina textual en funcionamiento (...) Para recuperar documentos (...) Para jugar y resolver problemas (...) Para evaluar el texto” (2004: 254-256).

La interactividad implica necesariamente una reciprocidad de una interrelación creativa e imaginativa que abre un abanico de miles de posibilidades. Es evidente que la narrativa hipertextual se caracteriza precisamente por una mayor o menor interactividad. La literatura ergódica de la que habla Aarseth es una literatura que reclama un esfuerzo del lector y es un término que se extiende más allá de la literatura electrónica. También la literatura en papel que requiera este tipo de esfuerzo puede ser tratada como literatura ergódica. El lector se relaciona con el texto de una manera mucho más activa que la simple lectura: lee y reflexiona sobre lo leído, pero también busca, construye, indaga,

revisa, navega y se pierde por la obra. El esfuerzo exigido es mucho más fuerte que el simple paso de páginas y el movimiento ocular.

2.3.- Autor, lector y texto: revisión y redefinición de estos conceptos en relación con el hipertexto y las nuevas formas de hacer literatura.

Una de las ideas que provocaron el apogeo de los estudios sobre narrativa literaria digital fue la modificación de conceptos tan fundamentales como *autor*, *lector* y *texto*. Este tipo de narrativa exigía una redefinición de lo que era cada uno de estos agentes a través de lo digital. Había cambiado la forma de crear, de leer y, por supuesto, la obra artística.

Tradicionalmente, se entiende la figura del *autor* como el regulador único de la creación. Él es el ente supremo que construye los significados del producto artístico, por lo tanto, sería como la autoridad máxima de cada obra literaria. En verdad, el autor domina todo el sistema literario y gran parte de los estudios se centra en su figura. La crítica del siglo XX afirmará que, una vez que un texto se divulgue, las lecturas y sus significados se multiplicarán más allá de las que el autor tenía en mente. Con estas ideas, se evidencia un cambio de tendencia por el que el texto pasa a ser polisemántico y la figura del lector cobra importancia.

Llegados a este punto, es necesario introducir a Michel Foucault, quien habla de la *escritura* como un acto que diluye cualquier individualidad en el momento en el que la obra va más allá del autor y de sus reglas. La obra, entonces, comienza a funcionar de manera independiente. Una vez el texto ha sido escrito adquiere un carácter performativo que deja al margen al autor y sus intenciones. La identidad autoral se diluye y la idea del autor como una única voz pasa a entenderse como una losa que pone trabas a la significación total de la obra.

Los estructuralistas, por su parte, van a privilegiar el análisis del texto como un objeto con caracteres estructurales propios. Será, posteriormente, la pragmática de la lectura quien cobre importancia. Así, corrientes como la estética de la recepción o la hermenéutica eligen como objetos de estudio la construcción o deconstrucción que se realizan durante la lectura. De esta manera, la figura del lector se fue estableciendo en

diversas teorías, aunque por vías diversas. Barthes es un nombre importante en este sentido. Todo esto hace visible una nueva orientación de los estudios literarios.¹⁴

Estas teorías fundamentan una base que facilita la comprensión del *autor* y *lector* en la narrativa digital. En primer lugar, hay que tener muy en cuenta las nuevas tecnologías y las posibilidades que nos ofrecen. Las novedades informáticas nos proporcionan nuevas herramientas de creación que diluyen aún más la individualidad creadora. La escritura colaborativa, por ejemplo, es un recurso más sencillo de llevar a cabo hoy en día y que dificulta la identificación autoral. Pero no solo este tipo de producciones afecta a la definición más tradicional de *autor*, sino que cualquier hipertexto lo hace.

Hablando de *hipercreación*, en la introducción realizada por Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo a *Literaturas del texto al hipermedia*, se habla de la *digitalidad* de la literatura como “una transformación de la poeticidad y de la narratividad” (2008: 15:). Se produce un cambio de lo que se entendía por literario y, por supuesto, cambia también la concepción de sus agentes. Con respecto a la cuestión del autor, María Teresa Vilariño Picos, en *La cultura digital en los estudios literarios*, comenta, citando a Bolter, que el *autor* de hipertexto es un “artesano del que no esperamos grandes trazos de inspiración genial, pero capaz de reunir las habilidades para construir una estructura que comprenda el máximo número de bifurcaciones” (2009: 243). El autor pasa a ser, por tanto, un constructor de estructuras múltiples. No es el encargado de construir una historia, sino de establecer lo necesario para que el lector lo haga el mayor número de veces posible. El autor es un creador de posibilidades. Construye un mapa en el que se pueden dar diferentes combinaciones que resultan en diferentes historias y, por tanto, en diferentes significaciones. Parece evidente que el lector pasa a tener un papel más relevante y su función se puede confundir con la de creador. Pero “la aparente libertad concedida al lector no hace más que reforzar la posición soberana del autor que se muestra como un dios que organiza todos los desarrollos probables y posibles” (Vilariño Picos, 2009: 243)

Se produce, como propone George P. Landow en *Hipertexto 3.0*, una reconfiguración del autor, de la escritura y del texto. Landow afirma que la figura del

¹⁴ Véase BARTHES, R., SZ (1980), Madrid, Siglo XXI.

escritor se acerca a la del lector, aunque siguen manteniendo una distancia. “El hipertexto, que crea un lector activo y hasta entrometido, contribuye a la consumación de esta convergencia entre ambas actividades; pero al hacerlo invade las prerrogativas de escritor, quitándole algunas para otorgárselas al lector” (2006: 167). En efecto hay en el lector, un nivel de actividad creadora mayor que en la lectura de una obra convencional, lo que implica la disminución del reconocimiento de la personalidad individual del escritor. Si el autor pierde cierto control sobre la actividad creadora, su nivel de autoridad también se ve reducido. Landow habla de estas ideas bajo el título de “Erosión de la personalidad” (2006: 167), es decir, la individualidad del autor se ve invadida por la acción del lector hipertextual, quien puede “escoger su propio camino por el metatexto, anotar textos escritos por otros y crear enlaces entre documentos propios o ajenos” (2006: 167-168). La idea misma del texto como una red ilimitada y la falta de un centro infieren directamente en la individualidad de la figura creadora. Pero no hay que olvidar que, “Si el hipertexto promete a sus lectores una autonomía absoluta, este ofrecimiento se compagina con la proposición a los autores de un grado de control sobre los materiales, impensable en los textos impresos” (Abuín-Vilariño, 2006: 24). Por lo tanto, frente a la muerte del autor que proponen algunos de los estudiosos, hay que tener en cuenta que es esta figura quien sigue teniendo el control. Pero, sin duda, la necesidad de la redefinición de *autor* es innegable. Muchos teóricos califican estas obras como narraciones semiorganizadas en las que “el creador cede al lector el poder de conducir el texto por donde quiera, pero siempre guarda la carta de ir marcando el recorrido” (Dolores, 2008: 225). Podría, por tanto, entenderse la libertad del lector como una libertad falseada y controlada. Janet H. Murray argumenta sobre este asunto que:

los críticos contemporáneos les atribuyen la autoría a los usuarios porque no entienden la base de sucesión de procedimientos que subyace a toda composición electrónica. El usuario no es el autor de la narrativa digital, aunque puede experimentar uno de los aspectos más emocionantes de la creación artística: el poder de moldear materiales atractivos preexistentes. Esto no es autoría sino actuación. (1999:166)

Pero también es cierto que el autor hipertextual no puede controlar todas las combinaciones y navegaciones posibles sobre la obra. Es el lector quien, en el camino entre fragmentos, construye todas las lecturas posibles, cuya totalidad se le escapa al escritor. De esta manera, los límites entre lectura y escritura se vuelven más difusos. Roland Barthes escribía sobre esta idea:

Porque lo que está en juego en el trabajo literario (en la escritura como trabajo) es hacer del lector no ya un consumidor, sino un productor del texto. Nuestra literatura está marcada por el despiadado divorcio que la institución literaria mantiene entre el fabricante y el usuario de un texto, su propietario y su cliente, su autor y su lector. Este lector está sumergido en una especie de ocio, de intransitividad y, ¿por qué no decirlo?, de seriedad: en lugar de jugar él mismo, de acceder plenamente al encantamiento del significante, a la voluptuosidad de la escritura, no le queda más que la pobre libertad de recibir o rechazar el texto: la lectura no es más que un *referéndum*. Por lo tanto, frente al texto escribible se establece su contravalor, su valor negativo, reactivo: lo que puede ser leído pero no escrito: lo legible. Llamaremos clásico a todo lo legible. (Barthes, 1970: 10)

El *texto*, como dice Landow, también se reconfigura, y lo hace a todos los niveles.

El primer cambio, y el más evidente, es el soporte de lectura. Del papel impreso pasamos a un objeto electrónico portátil o fijo. El objeto físico *libro* deja de ser un soporte posible para las narraciones hipertextuales. Laura Borràs Castanyer identifica el *movimiento* como “la principal característica del viaje desde la página a la pantalla” (2011: 5). No solo debemos leer, también tenemos que tocar, escuchar, reaccionar a estímulos y responder al movimiento del texto. Todos nuestros sentidos se pueden ver involucrados.

El *texto* existe, por tanto, en la esfera de la imprenta y en la esfera de la literatura digital; es decir, un mismo término implica significados distintos. En esta segunda esfera, debemos entender *texto* como algo mucho más amplio y que abarca muchas más cosas. En la siguiente tabla, propuesta por Marie-Laure Ryan, se oponen las características de ambos tipos de textualidad.

TEXTO IMPRESO	TEXTUALIDAD ELECTRÓNICA
Duradero	Efímero
Organización lineal	Organización espacial
Autoridad autoral	Libertad del lector
Significado predeterminado	Significado emergente
Atención fijada en el mundo textual	Atención centrada en el lenguaje
Experiencia del texto en la profundidad (inmersión)	Experiencia del texto en la superficie (Superficialidad)
Estructura centrada	Estructura descentrada
Estructura arbórea (jerarquía)	Rizoma (crecimiento libre)
Diseño de arriba abajo	Diseño del fondo a la superficie

Coherencia global	Coherencia local
La lectura cerrada como meta	La lectura como proceso de navegación
Aproximación sistemática	Prevalencia del heterotexto
Pensamiento lógico	Pensamiento analógico
Trabajo	Obra
Unidad	Diversidad

Como ya se ha dicho, el relato hipertextual se basa en una estructura fragmentada a través de la cual el lector debe explorar y realizar sus propias elecciones. Esto quiere decir que ninguna lectura es completa, cada lectura es una parte del todo hipertextual. El orden varía en cada acercamiento al texto y, por tanto, la historia también lo hace, cayendo a veces en lecturas ilógicas. Un lector puede contar lo que ha leído en el *Quijote* pero no puede contar lo que ha leído en un hipertexto. Siempre son lecturas incompletas y diferentes. El lector “se arriesga entonces a errar de galaxia en galaxia: soltar el hilo de una historia en el momento de leerla, aceptando la invitación de las palabras que portan los enlaces (...) implica perder los hitos construidos por la lectura y desembarcar en una nueva historia sin saber cómo ha comenzado” (Clément, Jean, 2006: 86).

George P. Landow habla sobre la reconfiguración del *texto* y expone que los textos concebidos originalmente como hipertextos

conectan electrónicamente bloques de texto, o mejor dicho lexías, unos con otros y con diversos complementos gráficos como ilustraciones, mapas, organigramas, esquemas y visiones generales, algunos de los cuales no existen en el medio impreso. En el futuro, habrá más *metatextos* formados por la conexión de secciones aisladas de obras individuales, aunque la noción de obra individual y discreta se está volviendo cada vez más débil e insostenible en el marco de esta tecnología informática. (Landow, 58: 1995)

En esta cita hay que fijarse en que Landow utiliza el término *metatexto*, es decir, concibe estas nuevas textualidades digitales como un manejo de conexiones entre fragmentos, no como un texto individual. Establece en la *conexión* la diferencia clave con respecto al texto tradicional impreso. Con respecto a esta idea se puede relacionar la idea de “La Biblioteca de Babel” de Borges, una biblioteca concebida como un universo, en la que la búsqueda de las palabras es infinita.

Pero Borges había superado la intertextualidad para anticipar la era de la hipertextualidad, en la que no sólo un libro habla de otro sino que se puede, desde el interior de él, ingresar en uno distinto. Borges -no tanto al diseñar la forma de su biblioteca como al prescribir en cada una de sus páginas cómo se debe recorrer -había anticipado el diseño de la World Wide Web. (Eco, 2001: 3)

El texto, por tanto, se entiende, desde la perspectiva hipertextual, como un conjunto de textos, un *metatexto*, un texto capaz de abarcar todos los textos. Es lo más cercano que existe a la Biblioteca de Babel que proponía Borges, un texto que enlaza con otros y que se puede extender hasta casi el infinito.

Además, el hipertexto introduce el elemento multimedia, es decir, conjuga el texto con sonido e imagen. Este es un frente problemático que muchos utilizaron para desvirtuar el carácter literario de la ficción hipertextual. Lo visual cobra importancia y las narraciones utilizan imágenes estáticas o en movimiento, videos, música, efectos sonoros y colores, todo mezclado en un mismo texto que además permite la interacción. Es una nueva forma de integrar distintos elementos en un mismo producto con fines artísticos. Se busca, en muchas ocasiones, la hibridación entre artes o disciplinas para encontrar y proporcionar sensaciones nuevas, diversas y mezcladas.

2.4.- Subgéneros y obras clave.

Los medios digitales nos ofrecen un panorama muy plural y variado. La tecnología informática ha invadido todas las artes y se ha instaurado para quedarse y transformarlo todo. Nos encontramos con un mundo artístico marcado por la hibridación y mezcla de los medios, viejos y nuevos. Han aparecido nuevos lenguajes que se entrecruzan con los antiguos y esto nos hace replantear muchas ideas. Actualmente el relato transmedial se ha convertido en una forma de creación clave y protagonista. Nos encontramos con mutaciones e hibridaciones en el cine o en el video arte y el avance tecnológico ha propiciado una disolución y una apertura del relato que, cada vez más, se liga a la performatividad. De esta manera aparecen por ejemplo, las llamadas *flexinarrativas*, término acuñado por Robin Nelson, con las que la multiplicidad de tramas entra en la ficción televisiva. Un ejemplo de relato transmedial es la novela de Fernando Marías, *El silencio se mueve*. Está considerada como la primera novela transmedia en España. La lectura convencional se mezcla con ilustraciones, con el cómic, con un guion de cine y con la web.

Ante este paisaje tan múltiple y diverso debemos acotar el campo de trabajo al hablar de *hipertexto*. Cuando hablamos de *subgéneros hipertextuales* debemos saber a qué nos referimos realmente y cuáles son los criterios para incluir algunos textos y excluir otros. Para aunar las obras bajo el epígrafe *hipertexto* y luego establecer subgéneros, el nexo común debe ser la estructura hipertextual, es decir, el *enlace* tiene que estar siempre presente. De esta manera, excluimos géneros como el relato transmedial, el videoarte o demás entrecruzamientos interdisciplinarios.

Tampoco es viable hacer una clasificación de subgéneros paralela a la literatura tradicional en papel. La ciencia ficción, la novela de aventuras o la novela policíaca existen en la esfera hipertextual pero, en el medio electrónico, estas líneas son de naturaleza más híbrida y tienden a integrarse y mezclarse hasta confundirse. Por lo tanto, una clasificación de este tipo no va a resultar demasiado útil en la mayoría de los casos.

Teniendo en cuenta todos estos parámetros, se entiende que lo más ventajoso es hablar de subgéneros hipertextuales en cuanto a la naturaleza de las creaciones.¹⁵ De este modo, identificaremos las *hipernovelas*, las *narraciones hipermedia*, las *blognovelas*, las *wikinovelas* y las *micronarrativas audiovisuales en la red*.

Las *hipernovelas* constituyen el subgénero hipertextual más tradicional. Se trata de narraciones, novelas o relatos, que siguen la estructura hipertextual. El elemento multimedia no aparece, solo emplean el hipertexto verbal. Se conectan fragmentos de texto escrito para crear una lectura no lineal. El lector solo tiene que elegir un enlace u otro para seguir un camino determinado. Se podría entender como el hipertexto básico o incluso primitivo ya que las primeras narraciones hipertextuales utilizaban este sistema.¹⁶ Podemos tomar como ejemplo la narración *Sinferidad* de Benjamin Escalonilla, que será tratada con más profundidad en el apartado “*Corpus de narrativa hipertextual en castellano*”.

Cuando a una narración hipertextual se le añade el elemento multimedia, tenemos lo que se denomina una *narración hipermedia*. De esta manera, resulta un subgénero muy mutable, híbrido y en continua metamorfosis. Al texto hipertextual se le

¹⁵ Entiéndase aquí naturaleza como cualquier elemento sustancial que defina e implica diferencias importantes. Cuestiones estructurales, autorales, etc.

¹⁶ *Afternoon, a story* de Michael Joyce.

añaden imagen, sonido, música, video, animación, cómic, efectos visuales y videojuego. Se produce una combinación de muchos medios que, en principio, deberían permanecer separados, para construir un producto más rico que proporciona sensaciones más plurales. Es una línea que se encuentra muy abierta a la experimentación y que nos proporciona narraciones de muy diversa índole: unas en las que el elemento multimedia es protagonista u otras en las que el elemento multimedia se supedita a la narración verbal.

Un ejemplo de *hipermedia* sería *Una contemporánea historia de Caldesa*, de Félix Remírez, analizada también más profundamente en el apartado siguiente. Esta narración hace uso de la imagen fija que enlaza con ciertas palabras del texto. Lo multimedia no tiene un papel decisivo ni interfiere en el desarrollo de la trama.

Otro ejemplo muy diferente es el hipermedia de Jaime A. Rodríguez Ruíz *Golpe de gracia*.¹⁷ En esta obra hay música, efectos sonoros, imagen, video e incluso videojuego. Todos estos elementos se integran y se conjugan con el texto. La novela está formada por tres mundos que el lector debe explorar para buscar pistas y descubrir el autor de un asesinato. En estos tres mundos se articulan el video, el sonido, el videojuego y el hipertexto, pero el conjunto en sí se asemeja más a un videojuego que a otro tipo de producto. El texto verbal no tiene el protagonismo absoluto, como sí ocurre en *Una contemporánea historia de Caldesa*, sino todo lo contrario. Pero, además de estos tres mundos, el lector también dispone de tres salas en las cuales puede explorar contenidos en relación con la *cibercultura*, enlaces web, documentos, blogs o puede leer la versión lineal de la novela en versión PDF.

Esto verifica que, en cuanto a las narraciones hipermedia, existe una variedad enorme de maneras de conjugar el texto con lo multimedia. De esta forma, tenemos obras muy diferentes entre sí, como las ya nombradas.

Otro subgénero sería la llamada *webnovela* al que pertenecería *Don Juan en la frontera del espíritu* de Juan José Díez. El autor dice de su texto:

Explora una nueva posibilidad, la de la webnovela en su estricto sentido: dispone de links multimedia (fotos, música, videos) y de links hipertexto (biografías, informes, artículos, prensas...), pero extraídos de Internet. Es una novela conectada a una red viva, lo que crea un conjunto virtualmente inacabable de navegaciones posibles. La webnovela toma su material de lo

¹⁷ No es un hipertexto español, sino colombiano pero es un claro ejemplo de cómo el elemento multimedia puede introducirse en la narración hasta el punto de ser decisivo en ella.

que ofrece libremente la web. El lector no queda confinado dentro de la obra como ocurre en las otras variedades mencionadas; puede salir fuera a buscar realidad. La webnovela, si se aplica a la novela histórica, permite buscar más vida y más realidad fuera del texto.¹⁸

Teniendo en cuenta esta afirmación, lo que entendemos por *webnovela* sería entonces una novela hipertextual, con o sin contenido multimedia, conectada permanentemente a la red. De esta manera podríamos buscar datos, imágenes, vídeo, otras novelas y diferente tipo de información relacionada con el contenido de la webnovela. Esta mezcla nos proporciona una infinidad de posibilidades de navegación, que además está en continuo cambio.

Dos subgéneros más, de los que podemos hablar conjuntamente ya que ambos esconden de una manera u otra la idea de autoría, son las *wikinovelas* y las *blognovelas*.

Las *wikinovelas* son historias creadas en la red de manera que un autor expone un argumento y el resto de los autores lo va completando. Se aprovechan las plataformas de tipo *wiki* para crear una obra dispuesta a ser siempre aumentada por los usuarios. Por lo tanto, la autoría pasa a un segundo plano para darle entero protagonismo a la historia y a la narrativa. El lector puede pasar a ser también escritor, y además de la manera más estricta. Este tipo de narraciones se alimenta de las oportunidades comunicativas que ofrece el ciberespacio para crear proyectos conjuntos con intenciones más lúdicas que estéticas. Es un texto en el que la colaboración directa e inmediata entre usuarios permite su modificación continua. Se puede incluso usar enlaces para crear narraciones ramificadas e hipertextuales ampliando así, aún más, las posibilidades de estas creaciones.

Actualmente, este tipo de narraciones ha supuesto un boom creativo y la red está plagada de ellas. Son experiencias que incluso autores como Juan José Millás se han atrevido a probar. Podemos señalar como ejemplos relevantes *Madrid escribe*, *El regreso de Cecilio* o *Vidas prodigiosas*, todas ellas de autoría colaborativa.

Las *blognovelas* no se aprovechan de la escritura colaborativa pero desafían de otra manera el concepto de autoría: el autor se oculta tras una personalidad falsa. Se trata de una novela por entregas, que se va publicando periódicamente durante cierto tiempo. La obra se va dando a conocer durante su proceso creativo y no una vez

¹⁸ Cita extraída del propio hipertexto.

conclusa. Por supuesto, el elemento multimedia y la estructura hipertextual también están presentes para crear narraciones más complejas e híbridas.

La *blognovela* está escrita en primera persona, un único narrador va contando su historia, como si se tratase de una especie de diario. Él es consciente de que está en una *weblog* y de que envía esta información a la Red con todo lo que conlleva. La trama ocurre en un tiempo real falseado, es decir, se supone que los acontecimientos suceden el día de su publicación en la red. Por lo tanto, no se pueden dar saltos temporales que rompan esa simultaneidad entre lectura y escritura.

Lo más interesante de estas narraciones, y que viene dado por esa simultaneidad ya nombrada, es la retroalimentación de la realidad y la ficción. Hechos políticos, históricos etc. se pueden colar en la narración y repercutir en el relato. Además, el sistema de comentarios del *blog* permite a los usuarios conversar con el narrador. Esta posibilidad de diálogo con el personaje principal puede influir también notablemente en el devenir de la *webnovela*. Ejemplos de webnovelas son *Más respeto que soy tu madre* de Hernán Casciari o *El diario del niño burbuja* de Belén Gache.

Un último género del que podemos hablar son las *micronarrativas audiovisuales en la red*. Aquí debemos mencionar los memes¹⁹, vines²⁰ y gif animados²¹.

Las micronarrativas audiovisuales no utilizan los formatos clásicos y su medio natural es la red, de manera que sus características más esenciales son la rapidez, la extensa difusión y la remezcla. Más que un arte o un producto cultural es un elemento de comunicación diaria. Son productos que hacen uso de la síntesis, la repetición y la elipsis. El objetivo es siempre contar una historia en muy pocos segundos lo que favorece irremediablemente la creatividad y la experimentación continua. Todo esto se transforma en narraciones de una sola frase, a veces sin forma verbal, con la presencia continua del elemento multimedia.

¹⁹ El término meme surge en 1979 en el libro de Richard Dawkins *The Selfish Gene*. Se podría definir como una idea en esencia viral que puede evolucionar: bien sea un dibujo, un muñeco, una foto, un video, un gif, etc. Muchos de ellos surgen de otro meme o de algún otro producto como un video.

²⁰ Vine es una aplicación que permite la creación y difusión de videos de muy poca duración (máximo seis segundos).

²¹ Originalmente era un formato gráfico para imagen y animación, pero actualmente se utiliza como formato casi exclusivo para las animaciones. Esto se debe al poco peso con respecto al vídeo y la facilidad de manipulación.

Virginia Guarinos e Inmaculada Gordillo, en “El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria”, establecen las características básicas de estas micronarraciones:

Brevedad, Indisolubilidad del título de la historia, Estructura in media res, simpleza sintáctica, inmediatez de lo narrado, efecto emotivo y/o reflexivo unívoco de sentido metafórico, intensidad en la provocación de tensión lectora, sentido paródico y humorístico, intertextualidad e hibridación, ruptura de convenciones, sintáctico-gramaticales, variación estructural por suspensión, sin resoluciones finales cerradas y unívocas. (2010: 3)

3.-CORPUS DE NARRATIVA HIPERTEXTUAL EN CASTELLANO

En la tarea de construir un *corpus* de narrativa hipertextual española, son esenciales todas las bases de datos disponibles. Por lo tanto, son fundamentales todos los grupos, ya mencionados, que se ocupan de esta tarea. La cantidad de narrativa hipertextual disponible no es demasiado extensa pero sí es variada y proporciona una idea general de todas las innovaciones que se van añadiendo. La mayoría de los autores es desconocida y la autoría colectiva es muy habitual.

En este trabajo, se han seleccionado tres narraciones hipertextuales como muestra del panorama español general para tratarlas un poco más a fondo: *Sinferidad*, de Benjamin Escalonilla Godallol; *Por la boca muere el pez*, de José Francisco Alonso y *Una contemporánea historia de Caldesa*, de Félix Remírez Salinas. La elección propuesta no pretende constituir ningún tipo de canon, sino que se han seleccionado estas obras y, no otras, porque cada una de ellas tiene algo diferente que las define y las hace únicas.²² La intención es mostrar un corte variado y significativo del panorama hipertextual general en castellano, que no en España.

Para analizar este tipo de obras podemos caer en el error de un ejercicio meramente descriptivo o utilizar las mismas herramientas que se emplean para analizar la literatura en papel. Estamos ante un fenómeno nuevo y profundamente renovador, por lo que necesitamos otro tipo de herramientas²³. El análisis de nociones como el argumento, los personajes, la acción, el tiempo y el espacio siguen estando vigentes en

²² Pierre Lévy afirma que, y es una idea generalizada y aceptada, la literatura hipertextual rehúye de cualquier canon y no se somete a él./ “Se usa la versatilidad digital para arremeter contra la tiranía de la línea, la rigidez del canon, el patriarcado, el imperialismo y el logocentrismo” (Romero López, Dolores en Romero López, Dolores y Sanz Cabrerizo, Amelia, 2008: 18).

²³ Actualmente, no existe ningún manual que proporcione herramientas ni métodos sistematizados para el análisis de ficción hipertextual. Existe algún acercamiento pero nada demasiado completo ni complejo.

este tipo de ficciones. Pero debemos centrarnos en otras cuestiones. Una de ellas es el tipo de soporte de la obra, ya que el hecho de que el sistema de almacenamiento sea un CD-ROM o la red puede influir, por ejemplo, en el grado de apertura o de terminación. Los factores espacio-temporales también son relevantes: la espacialidad relacionada con la interfaz y entendida como la disposición gráfica de los elementos y la temporalidad relacionada con el tiempo necesario de lectura, también en relación con la reproducción de vídeo y música.²⁴ La introducción o no del elemento multimedia y el grado del mismo también es una cuestión que debemos tener en cuenta. Con respecto a la autoría y a la recepción, debemos atender, respectivamente, a su carácter individual o colectivo y el grado de interactividad del lector con el texto, es decir, cuáles son sus posibilidades de acción. Con este último punto está relacionada la mayor o menor apertura de la ficción hipertextual, es decir, si permite solo la lectura o una intromisión más activa y constructiva. Estructuralmente, podemos atender a la organización de la navegación por el texto, al modo de fragmentación de la acción, al grado de linealidad de la misma, al número de caminos y posibilidades disponibles y a la manera de acceder a ellas y al grado de terminación²⁵,

Podríamos incluso activar y desactivar algunas de estas cuestiones según el hipertexto que estudiemos, pues no todos incluyen todos los elementos. Nos encontramos ante un género híbrido expuesto a un continuo cambio y necesitamos unas herramientas que atiendan a estas cuestiones. Aún hoy en día es necesaria alguna propuesta teórica que se encargue de proporcionarnos tales herramientas.

3.1.- *Sinferidad*.

Sinferidad es un relato hipertextual de Benjamin Escalonilla Godallol, un diseñador español que se ha dedicado al mundo de las nuevas tecnologías y uno de los fundadores del portal literario *literaturas.com*.

²⁴ “Nos referimos aquí a la inclusión de mapas e imágenes como parte del aparato de navegación del hipertexto, y no como ilustración o contenido” (Pajares Tosca, Susana, 2004 :78)

²⁵ Hay obras que pueden estar modificándose y ampliándose continuamente.

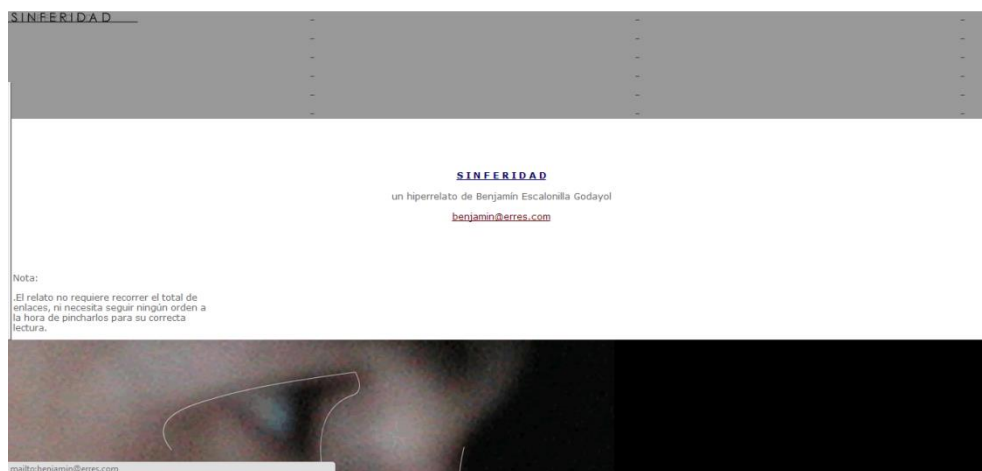


Figura 2: Pantalla inicial de *Sinferidad*

El relato se introduce con una pantalla inicial en la que se nos avisa que “no requiere recorrer el total de enlaces, ni necesita seguir ningún orden a la hora de pincharlos para su correcta lectura”. Es una nota inicial que nos vuelve a recordar la naturaleza fragmentada del hipertexto. Para comenzar la lectura del relato, debemos pinchar en el título del mismo, que es el enlace que nos conduce al cuerpo narrativo.

Se trata de una historia narrada en primera persona con solo tres personajes. Son personajes sin nombre. Los protagonistas son dos chicos jóvenes que van en moto hasta la casa de uno de ellos, donde ponen música de los Pixies y entablan una conversación. Los dos hablan de la falta de fe que tienen en sus vidas y de que, en realidad, no son quienes aparentan ser. Finalmente, uno de ellos se sincera y dice que el otro personaje es una creación suya, que solo existe en las páginas que ha escrito. Se rebela, por tanto, como el propio autor del relato.

Es un hipertexto que funciona de manera muy sencilla: se enlazan fragmentos a través de palabras clave que funcionan como anclas hipertextuales. En cada una de las *lexias* aparecen uno o dos términos. A veces, son frases cortas, subrayadas y en otro color sobre las cuales se puede pinchar y enlazar con otro fragmento. Por tanto, las posibilidades de elección del lector son mínimas, como mucho, dos opciones en cada *lexia*.

Se trata de un hipertexto que nos plantea una única historia sin demasiadas opciones, ya que todos los caminos nos conducen al mismo final. Así, el lector siempre lee la misma historia. La estructura hipertextual está ahí, pero de una manera muy

restringida. Sólo hay una posibilidad de comienzo y una posibilidad de final. Es más, el nudo de la historia siempre es el mismo aunque se lean distintas lexías. Nos encontramos distintos caminos para contar una misma historia, aunque con unas combinaciones muy limitadas. En el momento en que los protagonistas están subiendo el ascensor, podemos seguir el enlace “la vecina”, que nos llevará a un fragmento en el que, en primera persona, nos da su punto de vista sobre los otros dos personajes. Supone la única salida de la historia principal en todo el relato. Se trata de una opción que se puede obviar estableciendo así una lectura en la que la vecina únicamente aparece nombrada.

Después de leer el último fragmento y llegar al final, nos aparece el último enlace: la palabra “FIN”. Esta palabra nos dirige de nuevo a la pantalla inicial, invitándonos a hacer una lectura diferente. Podemos volver a leer el relato siguiendo otros enlaces, los mismos o deteniéndonos en cualquier punto y así una y otra vez. Pero *Sinferidad* no es un hipertexto que aporte demasiadas cosas diferentes en cada una de sus lecturas. Es un relato fragmentado pero con muy pocas lexías. No explota demasiado la multilinealidad del formato hipertextual, pero tampoco debemos entender esto en términos negativos. Es una manera más de experimentar y buscar nuevas formas de creación.

3.2.- *Por la boca muere el pez.*

Por la boca muere el pez es una narración hipertextual de José Francisco Alonso, un autor totalmente desconocido. Se trata de un hipertexto de publicación propia y es más complejo que el anterior e introduce también el componente multimedia.

Su pantalla de inicio es una ventana que únicamente incluye el autor y el título en un fondo negro. Para iniciar la lectura, debemos pinchar el rótulo de *Por la boca muere el pez*. Inmediatamente después, surge el siguiente mensaje:

Tenemos un cadáver en el Hotel X. Mujer de mediana edad. Según parece es la dueña de la Agencia Matrimonial Celestina. Era. Hay diez sospechosos detenidos. Persónense en la escena del crimen con urgencia. Máxima prioridad, repito, máxima prioridad. Y trabajen rápido, no queremos que se nos eche la prensa encima. Ya lo saben, total libertad de movimientos. Para más información, acudan a la comisaría. Espero resultados pronto. Muchas gracias. Ah, y ándense con cuidado.

De esta manera, el autor nos sitúa en la historia: estamos ante un crimen sin resolver. Además nos otorga un papel explícitamente activo, somos un personaje más, somos quienes deben resolver la identidad del asesino. En este mensaje inicial también se nos dice que somos totalmente libres para movernos como queramos con el tiempo como única restricción, que se limita a 120 minutos para cada lectura. En la parte superior derecha de la pantalla hay un contador que realiza la cuenta atrás. Por lo tanto, la lectura puede terminar en el punto en que nosotros queramos o en el momento en que finalice la cuenta atrás. Una vez esto suceda alguien te disparará y el hipertexto se reiniciará después de un fundido en negro.

Por la boca muere el pez es una narración hipertextual que emplea también el elemento multimedia como hemos mencionado. Después del mensaje inicial aparece una pantalla con el cadáver de la asesinada. En este punto, podemos acceder a distintas partes de la narración pinchando en la herida de bala, en el corazón o en los labios.

119:15

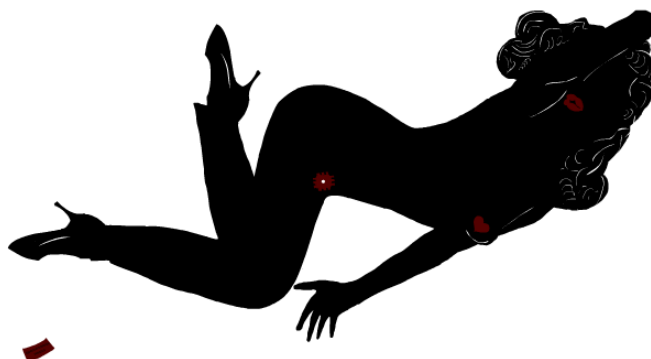


Figura tres: captura de la *interface* de la obra

Si nos decantamos por la herida de bala entramos en “Comisaria” pero solo nos encontramos con un cartel que dice “Estamos pintando”, sin posibilidad de interactuar con ningún elemento. Pinchando en el corazón, accedemos a una sección denominada “primeras citas”, en la que hay otro corazón formado por los nombres de cada una de las parejas que han tenido citas gracias a la Agencia Matrimonial que regentaba la fallecida. Si seleccionamos cada una de las parejas nos encontramos con una narración lineal, sin otra posibilidad que la de avanzar sin elección alguna. Son narraciones en primera

persona que recogen las impresiones de cada personaje sobre sus citas. Podemos leer, a propósito de la misma cita, el punto de vista de los dos personajes de la pareja, de manera que tenemos dos perspectivas sobre un mismo suceso. En todo momento podemos regresar al cadáver y acceder a otra sección y también apuntar la información que nos parezca relevante en una especie de libreta de notas que consta de una ficha para cada personaje.

Si, en cambio, desde el cadáver accedemos a los labios, entramos en “Declaraciones”. Aquí, hay una pantalla con la silueta de cada uno de los personajes y accediendo a cada una de ellas nos encontramos con los interrogatorios que se les hacen. En teoría, somos nosotros los interrogadores y ellos nos responden. En esta parte, la lectura es más hipertextual e interactiva. Podemos leer un fragmento u otro a través de palabras que funcionan como enlaces, esta vez con posibilidad de elección, ampliando así los horizontes de la lectura. A veces nos encontramos con elementos que no son parte del texto. Por ejemplo, un personaje nos dice que no va hablar a menos que apaguemos la grabadora antes de diez segundos, así que aparece la imagen de una grabadora y tenemos que apagarla en ese plazo si queremos seguir leyendo la entrevista del personaje. Con este tipo de elementos entendemos que se da una convergencia del tiempo de la historia y el tiempo de la narración, es decir, el lector está hablando con cada uno de los personajes en el instante de la lectura. Los hechos suceden a tiempo real, excepto cuando los personajes narran hechos pasados.

Por la boca muere el pez es una novela hipertextual policíaca que lleva al subgénero un paso más allá. Si *Sherlock Holmes* nos hacía soñar con ser investigadores, en este hipertexto podemos simular serlo. Somos nosotros quienes investigamos, somos agentes activos en la investigación. Podemos navegar por esta narración hipertextual de manera muy libre, buscando pistas y creando nuestras propias hipótesis con la posibilidad de apuntarlas en el blog de notas. El papel del lector, por tanto, se ve reforzado aquí con una participación más activa. Constituye realmente un personaje más y, además, un personaje importante. El lector es el investigador que debe resolver el misterio y encarcelar al culpable. En ningún momento de la lectura se revela quién es el asesino, sino que es el lector quien debe resolver la identidad del mismo, sus métodos y sus razones. Una vez hallada la respuesta, se nos proporciona un correo electrónico al cual podemos enviar nuestra teoría.

El papel del lector se incrementa hasta unos niveles que lo acercan a un jugador de videojuegos, en donde adopta el papel del personaje y lo controla totalmente. La idea de *inmersión*, aunque es un concepto más apropiado para videojuegos que para narraciones hipertextuales, puede utilizarse para este tipo de hipertextos. Precisamente, la utilización de las nuevas tecnologías informáticas para involucrar al lector hasta convertirlo en personaje activo es el punto más interesante de *Por la boca muere el pez*. Se utilizan elementos multimedia, como imágenes, objetos con los cuales podemos interactuar o una música de jazz que suena de fondo continuamente y va cambiando en cada sección, para introducir completamente al lector y hacerlo partícipe real de la historia.

3.3.- *Una contemporánea historia de Caldesa.*

Una contemporánea historia de Caldesa es una novela hipertextual del año 2007. Su autor es Félix Remírez Salinas, un ingeniero industrial y escritor, tanto de literatura convencional en papel como, sobre todo, literatura digital.

Se trata de una historia sobre cuatro personajes que se entrecruzan una noche primaveral en Valencia. El tema principal de la historia es el amor desde una óptica trágica. Joan es un muchacho de clase baja que se enamora de una dependienta de una joyería que pertenece a una clase social muy distinta a la suya. La chica de la joyería se llama Caldesa y es una chica ambiciosa y de familia pudiente. Pero además de esto, se prostituye en las horas libres para poder conseguir más dinero para su novio drogadicto Marc, que le gasta gran parte de sus ingresos. Roís, amigo de Joan, es un chico que jamás se ha enamorado y que adolece por hacerlo, pero nunca demuestra esos sentimientos profundos y, de cara a los demás, se burla de todo lo relacionado con el amor. El último personaje es Aurora, la amiga de Caldesa que intenta que se separe de Marc para llevar una vida más formal.

La historia comienza alrededor de las seis de la tarde, cuando Joan no puede acercarse a la joyería para observar a Caldesa y se encuentra con Roís. Ambos deciden ahogar sus penas en un club de alterne. Pero la casualidad hace que se encuentren con Caldesa trabajando en ese mismo club, lo que provoca una tristeza enorme en Joan. Al mismo tiempo, Roís intenta estar con una prostituta pero, deseoso de conocer el amor verdadero y de sufrirlo, decide irse solo a casa. Mientras tanto, Aurora está en su cama pensando en la mentira de su vida, está casada aparentemente lleva una vida formal y

ejemplar pero, en realidad, su marido debe de estar borracho en algún bar. *Una contemporánea tragedia de Caldesa* es, por tanto, la historia de una noche de cuatro personajes que comparten un mismo nexo de unión: el dolor por causa del amor.

Esta es una ficción hipertextual un tanto diferente a las demás. Su lectura no es lineal, es fragmentada y nos encontramos con varias historias en cada una de ellas, pero no es propiamente multilineal como la mayoría de los hipertextos. La historia siempre es la misma pero cambia según la lectura que se realice.

El papel que adopta el lector es mínimamente activo. No interfiere para nada en la historia, es un espectador absoluto, con todo lo que esto conlleva. El lector está sujeto a las intenciones del hipertexto y la única decisión que puede tomar es qué leer en cada momento. Como ya se ha dicho, la historia ronda la vida de cuatro personajes, que están dibujados en la parte izquierda de la pantalla. Si pinchamos en ellos podremos leer sus respectivas historias. Es decir, podemos centrarnos en Roís o en Caldesa, por ejemplo. Pero también podemos seguir la noche de todos los personajes, empezando y siguiendo por el que queramos. Esto es lo único en lo que el lector puede intervenir.

El tiempo de la historia abarca desde las seis de la tarde hasta las seis de la madrugada y, aunque es un tiempo virtual y acelerado, no se detiene. No cabe la posibilidad de abandonar la lectura y volver a retomarla más tarde. Los acontecimientos transcurren como si fuesen en la vida real y nosotros como lectores estamos ahí para observarlos al mismo tiempo que ocurren. Si llegamos tarde, el hipertexto cambia y ya no podemos leer lo anterior, solo podemos continuar. Por lo tanto, no podemos retrasar la lectura de un capítulo, si no lo leemos en cuanto sucede, una vez pasado cierto tiempo desaparece y se substituye por otro que narra acontecimientos posteriores. En las instrucciones de lectura se dice del lector que “su posición es la de un espectador que está sobrevolando la vida de los personajes y es capaz de saber lo que les acontece, pero que no puede detener su vida ni retrasar los eventos que se narran.” El lector se transforma en un espectador sin poder hacer nada.

Si optamos por la historia de un personaje, puede que no nos dé tiempo a leer lo que le ocurre a otro. Incluso en determinados momentos en los que coinciden varios personajes en el mismo sitio, las narraciones son la misma elijamos el personaje que elijamos. La historia se nos presenta, por tanto, de una manera dinámica, fluye por sí misma. Así, nos convertimos en meros observadores y, a diferencia de lo que ocurre con

los libros convencionales, no podemos volver atrás, avanzar hacia adelante ni repetir fragmentos.

La simultaneidad de acontecimientos nos proporciona caminos distintos de lectura dependiendo de qué decidamos leer y de cómo manejemos el tiempo. Los acontecimientos son siempre los mismos pero nosotros podemos presenciar unos u otros, de tal manera que las posibilidades combinatorias de lectura se multiplican por billones. Algunas son muy similares pero otras resultan totalmente distintas.

Además, *Una contemporánea tragedia de Caldesa* juega con el elemento multimedia, pero de una manera mínima. Durante la lectura del texto, aparecen palabras o frases que funcionan como enlaces a fotografías. Por ejemplo, pinchando en el sustantivo “Mar” se abre una ventana con la foto de unas olas. Es un elemento que completa la lectura y ayuda a crear sensaciones. Es por tanto, una narración *hipermedia* que coquetea con lo multimedia pero sin darle protagonismo alguno. Lo usa como un complemento a la narración verbal que es el eje central del producto.

La *interface* de lectura se compone por una pantalla en la que aparecerá un fragmento u otro según el tiempo que transcurra o el personaje que tengamos seleccionado. En la parte inferior hay un reloj que avanza inevitablemente y marca el desarrollo temporal de la historia. Al lado, se presentan también una serie de opciones, como un botón de reinicio que nos permite empezar de cero y dar marcha atrás al reloj. Esta es la única intervención temporal que podemos efectuar. De esta manera, tenemos la posibilidad de reiniciar la lectura y emprenderla de un modo diferente. Hay un botón de salida y también hay otro para contactar con el autor, quien nos permite enviarle sugerencias o comentarios.

Una contemporánea historia de Caldesa remite directamente a la obra del siglo XV *La tragedia de Caldesa*, del catalán Joan Roís de Corella. Félix Remírez toma, por tanto, una obra literaria convencional como referente de su hipertexto. No cuenta la misma historia pero trata el mismo tema: el desengaño amoroso. Renueva las ideas de la obra del siglo XV y adapta una obra de 600 años de antigüedad a la actualidad, esencialmente gracias a la técnica. El autor dice sobre su novela hipertextual:

Sea este trabajo, asimismo, un pequeño homenaje a Roís de Corella, casi 600 años después de su nacimiento. Estoy seguro que la elevada valenciana prosa de Joan Roís supera, en todo, la rústica y poco pulida prosa de este nuevo narrador. No seré más original que él. No seré más profundo o expresaré mejor el amor desengañado. Pero puedo, gracias a la técnica, aportar una visión novedosa. El medio digital me permite relatar la historia de otra manera, sin la linealidad que el libro clásico impone, con la posibilidad de que el texto controle –por una vez- al lector. Y con la propuesta de que el lector pueda elegir a qué personaje seguir en un momento dado. El que los personajes actuales reciban los nombres de la obra de Corella es, sólo, un reconocimiento a su obra.

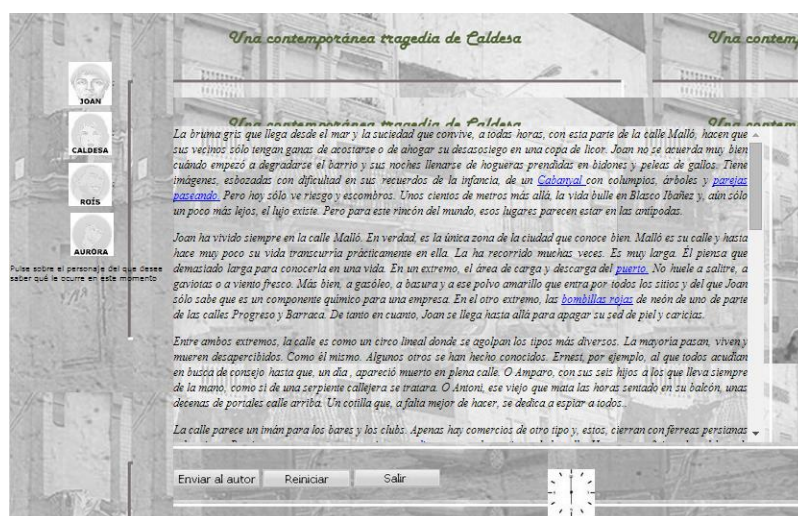


Figura 4: captura de la *interface* de la obra

4.-CONCLUSIONES

Nos encontramos ante una forma nueva de crear y consumir literatura. La literatura estaba, hasta el momento, ligada irremediabilmente al papel y a la tinta, olvidando muchas veces la oralidad. Los avances tecnológicos nos han permitido alejarnos, por una vez, de la esfera de la imprenta.

El hipertexto supuso la creación de un horizonte de grandes expectativas. La tecnología avanzaba tan rápido y a tan gran escala que la emoción ante la misma y sus potencialidades superaron a lo que realmente se produjo. El hipertexto, al igual que los otros géneros digitales, prometía una revolución en toda regla. Pero esta revolución no ocurrió realmente. Comercialmente, el hipertexto de ficción no se ha potenciado a gran escala, los lectores de estas narraciones son un porcentaje muy pequeño con respecto a los lectores de literatura convencional. De hecho, la mayoría de los consumidores de literatura habitual no han leído nunca un hipertexto de ficción y ni si quiera saben lo que es realmente. Pero tampoco nunca se ha tratado como un producto comercialmente atractivo y no ha sido ni publicitado ni difundido a gran escala. Sucedió totalmente lo contrario en el ámbito académico, en el que se ha producido una gran revolución y es desde donde se han tenido más expectativas con el futuro del hipertexto.

Hablando del presente y el futuro del hipertexto, Susana Pajares Tosca en *¿Qué fue del hipertexto?* dice que, refiriéndose a la *World Wide Web*, “el hipertexto ya se ha impuesto” (2003: 1). Se queja de que la mayoría de los textos teóricos se centran en cuatro o cinco hiperficciones americanas y obvian el resto de creaciones. Es evidente que la *World Wide Web* ha instaurado la navegación hipertextual en la vida cotidiana de manera irrevocable. Por eso es curioso que no se haya aprovechado para introducir la narrativa hipertextual como un producto de consumo masivo. Es un mundo con muchas posibilidades pero que se ha estancado. Según Laura Borrás “leer en digital con un verdadero aprovechamiento de las posibilidades del medio puede comportar, para esa posible especie en vías de extinción que son los futuros lectores o los lectores del futuro, leer más.” (2011: 9). Hay que decir que, como norma general, se ha tomado la experimentación y la explotación de la tecnología como el objetivo principal de esta literatura. Quizás el abandono o la poca atención al contenido, haya provocado que el hipertexto de ficción se convirtiese en un género en decadencia y muy poco cultivado hoy en día. La calidad de las obras, siempre hablando en líneas generales, no es

demasiado alta. Pero también hay que tener en cuenta las inquietudes del lector de hipertextos y, quizás, le interese más la experimentación con la forma a través de la tecnología que una innovación en contenido. Si ambos factores caminaran al mismo nivel, sin duda estaríamos ante la auténtica revolución que pudo haber sido y no fue.

En España la ficción hipertextual ha sido más importante en el ámbito académico que en el creativo. No son demasiadas las hiperficciones existentes, ni demasiados autores que se dediquen a ello si lo comparamos con otros países, pero los hipertextos producidos son ricos, creativos y abiertos a explorar las nuevas posibilidades. Es decir, son ficciones dignas e interesantes para dedicarse a su estudio y mucho más para ser leídas y disfrutadas.

El avance tecnológico produce un pensamiento generalizado de que lo mejor siempre está por llegar. El futuro nos depara lo más asombroso e innovador de todo esto.

Uno de los más interesantes y emocionantes aspectos del hipertexto es que nos proporciona una forma de vislumbrar uno o varios futuros posibles, una especie de vista electrónica desde el Monte Nebo, una visión de un porvenir que tal vez no lleguemos a conocer. (...) Nos posibilita una mirada distinta, una revisión de ciertos aspectos de nuestro pasado y nuestro presente, porque incluso una breve experiencia de leer y escribir en el medio hipertextual desmitifica y desnaturaliza la cultura de los libros impresos. Lo extraño, lo novedoso y lo distinto del entorno hipertextual nos permite, por muy breve y torpemente que sea, descentrar muchos de los supuestos de nuestra cultura acerca de la lectura, la escritura, la autoría y la creatividad. (Landow, George P., 1995: 251)

En la actualidad, nos encontramos en un momento de estancamiento, en el que los avances son pequeños y las producciones muy pocas. La tecnología está más evolucionada que nunca, pero parece que el interés ante la narrativa hipertextual ha decaído, como si solo fuese una moda pasajera. Las razones de esta especie de parón no están claras. Puede que ante las expectativas generadas y la poca producción el entusiasmo haya disminuido. También la falta de una obra cumbre, más allá de las inaugurales, como una especie de *Quijote* hipertextual, pudo haber influido en este desinterés repentino. Pero esto no significa que sea una forma de creación agotada, todo lo contrario: las posibilidades son mayores que nunca.

5.- BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen (2006). "Sin sensación de final: la estética hipertextual". En María Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González (eds.), *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros. pp. 93-119.
- Aristóteles (2007). *Poética*. Se cita por la edición de Alicia Villar Lecumberri. Madrid: Alianza Editorial.
- Barthes, Roland (1980). *SZ*. Madrid: Siglo XXI.
- Bolter, Jay David. (2006). "Ficción interactiva". En María Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González (eds.) *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros. pp. 241-297.
- Bolter, J. David y M. Joyce (1987). "El hipertexto y la escritura creativa". En *Actas de ACM Hipertexto 1987*. Carolina del Norte: Chapel Hill, pp. 41-50.
- Borràs Castanyer, Laura (2005). "Teorías literarias y retos digitales". En Laura Borràs Castanyer (ed.) *Textualidades electrónicas*. Barcelona: Editorial UOC. pp. 23-79.
- _____ (2011). "La literatura (en) digital". En *Hermeneia*.
<http://www.mcu.es/lectura/pdf/v11_laura_borras.pdf>
- _____ (2013). *La literatura bajo el estigma de la comparación*. Alicante: Biblioteca Virtual Cervantes. En <<http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-literatura-digital-bajo-el-estigma-de-la-comparacion/>>
- Bush, Vannevar (1945). "As we may think". En *The Atlantic Monthly*. Recuperado de
<<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>>
- Carvajal Barrios, Giovanna (2012). "Ciberespacio, educación y cultura escrita. Algunas reflexiones sobre el libro de Pierre Lévy, Cíbercultura. La cultura de la sociedad digital". *Revista Universidad del Valle*. En
<<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://dintev.univalle.edu.co/revistasunivalle/index.php/nexus/article/viewFile/1779/1716>>
- Casciani, Hernán (2005). "El blog en la literatura. Un acercamiento estructural a la blogonovela". En *Revista TELOS*, nº 65, Segunda época: Octubre-Diciembre. En
<<http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuademo.asp?idarticulo=5&rev=65.htm#top>>
- Clément, Jean (2006). "El hipertexto de ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género?". En María Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González (eds.), *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros. pp. 77-91.
- Coover, Robert (1992). "El fin de los libros". En *New York Times*, 21 de julio.
<<http://artecontempo.blogspot.com.es/2009/01/robert-coover.html>>
- Cortázar, Julio [1963]. *Rayuela*. México: Alfaguara, 2013.

- Deleuze, Gilles y Félix Guattari (1978). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Se cita por la traducción al castellano de José Vázquez Pérez, *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 2008.
- Derrida, Jacques [1997]. *La Dissemination*. Se cita por la traducción al castellano de José María Arancibia, *La diseminación*. Madrid: Fundamentos, 2007.
- Eco, Umberto (2001). *Las Bibliotecas*. La Habana: Artículo Centro de Información para la Prensa (CIP). En <<http://www.sipa.com.ar/NOTAS/eco.htm>>
- Foucault, Michael [1966]. *Les Mots et les choses: Une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard. Se cita por la traducción al castellano *Las Palabras y las cosas : una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid: Siglo XXI, 1978.
- Gibson, William (1984). *Neuromancer*. Abe Books.
- Guarinos, Virginia e Inmaculada Gordillo (2010). "El microrrelato audiovisual como narrativa digital necesaria". Universidad de Sevilla. En <http://www.iiis.org/cds2010/cd2010csc/svd_2010/paperspdf/ob090cp.pdf>
- Lamarca Lapuente, María José (2006). *Hipertexto: el nuevo concepto del documento en la cultura de la imagen*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. En <<http://www.hipertexto.info/>>
- Landow, George P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.
- (1997). *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós.
- (2006). *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an Era of Globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press. Se cita por la traducción al castellano *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós, 2009
- Lévy, Pierre (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del espacio*. Se cita por la traducción al castellano de Felino Martínez Álvarez. En Washington <<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>>
- Murray, Janet H., (1999). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Traducción al castellano de Susana Pajares. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Nelson, Theodor. H. (1981). *Literary Machines*. Swarthmore.
- Pajares Tosca, Susana (1997). "Las posibilidades de la narrativa hipertextual". En *Espéculo*, nº 6. Recuperado de: <http://www.ucm.es/7info/especulo/numero6/s-pajares.htm>
- (2003). "¿Qué fue del hipertexto?". En <<http://jamillan.com/celtos.htm>>
- (2004). *Literatura digital. El paradigma hipertextual*. Cáceres: Universidad de Extremadura. Servicio de Publicaciones.
- Rodríguez Ruíz, Jaime Alejandro (2006). *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*. Colombia: Editorial Libros de Arena. Versión hipertextual en línea <http://www.javeriana.edu.co/relato_digital>

- Romero López, Dolores (2008). "La literatura española en el siglo XXI: hacia la nueva creación digital". En Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo (ed.). *Literaturas del texto al hipermedia*. Barcelona: Anthropos, pp. 213-227.
- Rosello, Mireille (1997). "Los mapas del screener". En George P. Landow. *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós, pp. 147-188.
- Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as virtual Reality*. Baltimore. The John Hopkins University Press. Se cita por la traducción al castellano de María Fernández Soto. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A, 2004.
- Sánchez-Mesa, Domingo (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- Santos Unamuno, Enrique (2003). "En torno a una posible tradición de escritura no secuencial". En M^a. J. Vega (ed.). *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostum, pp. 73-104.
- Sanz Cabrerizo, Amelia (coord.) (2009). *Teoría de la literatura con voz propia*. Madrid: Arco Libros.
- Tomás i Puig, Carles. "Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas.". En *Formats*, nº 2 <http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/tom_e.htm>
- Vega, M^a J., (2003). "Literatura hipertextual y teoría literaria". En M^a. J. Vega (ed.). *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostum, pp. 9-19.
- (ed.) (2003). *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostum.
- Vilariño Picos, María Teresa y Anxo Abuín González (ed.) (2006). *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros.
- (2013). "Comparative Literature in Iberian Spanish and Portuguese". En Tötösy de Zepetnek, Steven and Mukherjee, Tutun (ed.). *Companion to Comparative Literature, World Literatures, and Comparative Cultural Studies*. New Delhi: Cambridge University Press India Pvt. Ltd. pp. 284-298.
- Vilariño Picos, María Teresa (2009). "La cultura digital en los estudios literarios. Ciber/ Textual/ Espacialidades poéticas". En Amelia Sanz Cabrerizo (coord.) (2009). *Teoría de la literatura con voz propia*. Madrid: Arco Libros, pp. 235-261.
- Yellowlees Douglas, Jane (2003). *The End of Books-or Books without End*. Michigan: The University of Michigan Press.

ANEXO I:

El último de los objetivos de este trabajo es el de elaborar un listado de obras literarias digitales en castellano. Para esta labor han sido fundamentales todas las bases de datos ya nombradas en el cuerpo del trabajo: la web del proxecto <le.es>, la web de Hipertulia, la web del grupo Hermeneia, el grupo LEETHI y, por supuesto, la sección de Literatura electrónica hispánica de la Biblioteca Virtual Cervantes. Esta lista no pretende ser una recopilación de la totalidad de la ficción hipertextual en castellano, sino una amplia ejemplificación, recogiendo la mayoría de las obras más importantes en este ámbito.

En principio, se pretende hacer un compendio de obras con dos restricciones básicas: que sean en castellano y que sean españolas, excluyendo, literatura en gallego, catalán y euskera. Pero existen casos en los que las nacionalidades españolas e hispanoamericanas se mezclan. Hay escrituras colaborativas entre autores de ambos continentes y autores hispanoamericanos que se trasladaron a vivir a España y escriben desde aquí. Es oportuno tener en cuenta también estos casos y esta lista los recoge. También hay que tener en cuenta que algunas de estas obras, como las de Dora García, que se pueden catalogar como performance, se encuentran a medio camino de varias artes, como, por otra parte, sucede con una gran parte de ellas, puesto que son obras sin territorio, sin adscripción genérica, con una concepción abierta, multidisciplinar y multigenérica.

LISTA DE NARRACIONES HIPERTEXTUALES

ACOSTA, Xiomara, VIDAL, María Jesús, LÓPEZ SANTOS, Álvaro, *Un mar de historias*. Disponible en: <http://mccd.udc.es/unmardehistorias/intro.html>

ARA, Isabel y DE LORENZO, Iñaki, (2002), *Nada tiene sentido*. Disponible en: http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/nada_tiene_sentido/

CARMONA, J.C., (2002), *El misterio de Bakersfield*. Disponible en:
[\[http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/miserio_bakersfield/\]](http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/miserio_bakersfield/)

CASCIARI, Hernán, (2005), *¡Más respeto que soy tu madre!* Disponible en:
<http://mujergorda.bitacoras.com/>

CHECA, Edith, (1998), *Como el cielo los ojos (Like the sky the eyes)*. Disponible en:
<http://bib.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObrasExternas?idAuto=55921>

CHIAPPE, DOMÉNICO dir. (novela colectiva), (2009), *La huella de Cosmos/ novela colectiva hipermedia*. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-huella-de-cosmos/>

CHIAPPE, Doménico y MEIER, Andreas, (1996), *Tierra de Extracción*. Disponible en:
http://collection.eliterature.org/2/works/chiappe_tierra/antoHome/tierra.html

DÍEZ, Juan José, (2004), *Don Juan en la frontera del espíritu*. Disponible en:
<http://bib.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/webnovelaJJDiez/>

ECHANIZ, Ainara, (2000), *Un Relato de Amor/Desamor*. Disponible en:
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/index.htm

ECHEVERRIA, Beatriz, (2001) *Ana*. Disponible en:
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/ana/>

ESCAJA, Tina, (2003), *Pinzas de metal*. Disponible en:
<http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n175>

ESCALONILLA, Benjamin, (2006), *Asesinos y asesinados*. Disponible en:
<http://www.erres.com/swiche/tienda.htm>

ESCALONILLA, Benjamín, (2010), *Sinferidad*. Disponible en:
<http://www.erres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/>

FRANCISCO ALONSO, José, *Por la boca muere el pez*. Publicación propia en formato CD-ROM

GACHE, Belén; *El diario del niño burbuja*. Disponible en:
<http://bubbleboy.findelmundo.com.ar/>

GALÍ, Ramón, (2006), *La invencible sonrisa de Leonardo*. Disponible en:
<http://www.leoinvencible.com/>

GARCÍA MARTÍNEZ, Silvia, SÁNCHEZ, Belen, SUÁREZ CASTAÑO, Isabel y TEIJEIRO, Alberto, Villar; *Navegación emocional*. Disponible en:
<http://mccd.udc.es/navegacionemocional/>

GARCÍA, Dora, (1999), *Hearbeat*. Disponible en:
<http://www.doragarcia.net/heartbeat/index.html>

GARCÍA, Dora, (2000), *The tunnel people*. Disponible en:
<http://doragarcia.org/tunnelpeople/index.html>

GARCÍA, Dora, (2001), *Todas las historias*. Disponible en:
<http://www.doragarcia.org/todaslashistorias/>

GUTIÉRREZ PEÑALBA, Pello, (2000), *¿Quién es Luis Durán?* Disponible en:
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/luisduran/>

GUTIÉRREZ, Juan B., (1998) *Condiciones Extremas*.

GUTIERREZ, Juan B., (2002), *El primer vuelo de los hermanos Wright*. Disponible en:
http://www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm

HEREDIA, Susana y SARALDI, Cristina, (2001), *Navega en privado*. Disponible en:
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/

JOSÉ DÍEZ, Juan José, (2006), *Don Juan en la frontera del espíritu*. Disponible en:
<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/don-juan-en-la-frontera-del-espiritu-0/html/>

MARTÍNEZ SANZ, Virginia, (2001), *La hora chungu*. Disponible en:
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/lahorachunga/>

MERELO, JJ, *Nasío pa matá (marcianos)*. Disponible en:
<http://geneura.ugr.es/~jmerelo/nasio/portada.htm>

ORTIZ, Santiago, (2004), *Bacterias argentinas*. Disponible en:
<http://moebio.com/santiago/bacterias/>

ORTÍZ, Santiago, (2004), *El cerebro de Edgardo*. Disponible en: <http://moebio.com/cerebro/>

OTEGUI, Libe y SALABERRI, Andrés, (2001), *Puntos de vista*. Disponible en: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/puntosdevista/index.htm>

PÉREZ, Alma; *Pinzas de metal*.

PRYLL, Richard, (1994), versión oficial española a cargo de ORIHUELA, Luis, traducción de JIMÉNEZ GÓMEZ, Laura; *Mentiras*. Disponible en: <http://www.unav.es/digilab/lies/>

REMÍREZ, Félix, (2007), *Trincheras de Mequinenza*. Disponible en: http://bib.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/Trincheras_de_Mequinenza_Felix_Remirez

REMÍREZ, Félix, (2007), *Una contemporánea historia de Caldesa*. Disponible en: http://bib.cervantesvirtual.com/bib/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/

REMÍREZ, Félix, (2009), *El jardín de los relatos inacabados*. Disponible en: <http://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/selva298.html>

REMÍREZ, Félix, (2005), *La hermandad de los Escribanos*. Disponible en: <http://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/selva298.html>

RODRIGO, P. y SAN MARTÍN S., (2001), *Misterio en Zansburg*. Disponible en: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/zansburg/inicio.htm>

RUBIO, Mariana, (2001), *Memorias*. Disponible en: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/memorias/>

SANCHEZ, Alberto, (2001), *El aprendiz de detective*. Disponible en: http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/aprendiz_detective/

SARASOLA, C., *Travesías cruzadas*. Disponible en: <http://titanic.jimdo.com/>

SAVITSKAIA, Galina, (2001), *El reino de los espejos torcidos*. Disponible en: <http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/espejos/>

SIERRA I FABRA, Jordi, (2013), *Literactiva*. Disponible en: <http://www.literactiva.es/>

VALENCIA, Leonardo, (2006), *El libro flotante de Caytran Dölphin*.

VVAA, (2005), *La huella del Cosmos*. Disponible en:
<http://www.domenicochiappe.com/tierra.htm>

VVAA, (2008), *Milagros sueltos*. Disponible en: <http://ccecr.wordpress.com/>

ZERBARINI, Marina, (2005), *Eveline*. Disponible en: <http://www.marina-zerbarini.com.ar/sitezerbarini.swf>